ಸಿನೆಮಾದ ಚಿತ್ರಭಾಷೆ



ಕೆ.ವಿ.ಸುಬ್ಬಣ್ಣ
ಮತ್ತು
ಅಕ್ಷರ

ಸಿನೆಮಾದ

ಯಂತ್ರಭಾಷೆ

ಕೆ. ವಿ. ಸುಬ್ಬಣ್ಣ

ಮತ್ತು

ಅಕ್ಷರ

ನೀನಾಸಮ್ ಚಿತ್ರಸಮಾಜ ಹೆಗ್ಗೋಡು

ಪರವಾಗಿ

ಅಕ್ಷರ ಪ್ರಕಾಶನ ಸಾಗರ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ

CINEMĀDA YANTRABHĀṢE ; (Kannada) A book on film technique and film language by K. V. Subbanna and Akshara; Printed at Sagara Mudrana, Sagar, (Karnataka) and Published by Akshara Prakashana, Sagar, Karnataka 577401 ; First Impression ; Jan. 1981 : 1000 Copies, 154+70 Pages ; Price Rs. 15-00.

ಬೆಲೆ : ಹದಿನೈದು ರೂಪಾಯಿ

ಅರಿಕೆ

೧೯೩೦ ರ ದಶಕದಲ್ಲೇ ಶ್ರೀಯುತ ಶಿವರಾಮಕಾರಂತರು ಚಲನಚಿತ್ರದ ತಂತ್ರವನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವ ಒಂದು ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಬರೆದಿದ್ದರು. ಅದು ಪ್ರಕಟವಾಗದೆ ಉಳಿದಿದೆ. ಆಮೇಲೆ, ಶ್ರೀ ಬಿ. ಪುಟ್ಟಸ್ವಾಮಯ್ಯನವರು ೧೯೪೮ ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸಿದ **ನಾಟ್ಯರಂಗ-ಚಿತ್ರರಂಗ** ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಕುರಿತ ಒಂದು ಭಾಗವಿತ್ತು. ಈಚೆ ೧೯೭೭ ರಲ್ಲಿ, ಶ್ರೀ ಅಬ್ದುಲ್ ರಹಮಾನ್ ಪಾಶಾ ಅವರು **ಸಿನಿಮಾಂತರಂಗ** ಎಂಬ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅದೇ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಪುಸ್ತಕವೂ ಒಂದು ಪ್ರಯತ್ನ.

ಈ ಪುಸ್ತಕದ ಯೋಜನೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡದ್ದು ೧೯೬೮ ರಲ್ಲಿ. ಆದರೆ ಇದನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುವ ಒತ್ತಡ ಉಂಟಾದದ್ದು, ಈಚೆ ಎರಡು ವರ್ಷಗಳಿಂದ ನಮ್ಮ ನೀನಾಸಮ್ ಚಿತ್ರ ಸಮಾಜ ಚಿತ್ರಸಹೃದಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಶಿಬಿರವನ್ನು ನಡೆಸತೊಡಗಿದಾಗ. ಈ ಕೆಲವು ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಹಲವು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಯೋಜಿಸಿ ಬರೆದು ಬದಲಿಸಿ ತಿದ್ದಿ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಯತ್ನಿಸಿದೆ. ಆದರೆ ಕಡೆಗೂ ಕೊಂಚ ಆತುರದಲ್ಲೇ ಆದಷ್ಟು ಚಿಕ್ಕ ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸುವಂತಾಗಿದೆ. ಮುದ್ರಣವಾಗುತ್ತಿರುವ ಹಾಗೇ ಇಲ್ಲಿನ ನಿರೂಪಣೆಯನ್ನು ಇನ್ನಷ್ಟು ಸುಧಾರಿಸಬಹುದೆಂಬುದು ಕಂಡಿದೆ ; ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಕೋಶವನ್ನು ಉತ್ತಮಗೊಳಿಸಬೇಕಿತ್ತು ಎನ್ನಿಸಿದೆ. ಈ ಪುಸ್ತಕಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಂದು ಮುದ್ರಣದ ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕರೆ, ಇದನ್ನು ಎಷ್ಟೋ ಸುಧಾರಿಸಬಹುದು.

ಈ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮೊದಲನೇ ಭಾಗದ ಐದು ಅಧ್ಯಾಯಗಳಲ್ಲಿ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಹಿನ್ನೆಲೆ-ಹುಟ್ಟುಗಳಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ, ಅದರ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ನಿರ್ಮಾಣಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನೂ ಕೊನೆಯದಾಗಿ, ಭಾಷಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನೂ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ವಿವೇಚಿಸಿದೆ. ವಿವಿಧ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳೆಂದು ಅಧ್ಯಾಯ ಗಳಲ್ಲಿ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ಇವೆಲ್ಲ ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಹೆಣೆದುಕೊಂಡವಾದ್ದ ರಿಂದ, ಒಂದನ್ನು ಹೇಳುವಾಗ ಇನ್ನೊಂದರ ವಿಷಯ ಬೆರೆತುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣ ಕ್ಕಾಗಿ ಹಾಗೂ ಅಗತ್ಯವಾದ ಅವಧಾರಣೆಗಾಗಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಪುನರುಕ್ತಿಯೂ ಅನಿವಾರ್ಯ ವಾಗಿ ಬಂದಿದೆ.

ಪುಸ್ತಕದ ಎರಡನೇ ಭಾಗ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲಾಗಿದೆ. ಮೊದಲ

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಗಳಿಗೆ ಅನುವಾದವನ್ನು ಕೊಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅನಂತರ, ಅನುವಾದಿತ ಪದಗಳಿಗೆ ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಅಷ್ಟೆಲ್ಲ ಕಷ್ಟಪಟ್ಟು ಅನುವಾದಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಟದ ಅಗತ್ಯವಿತ್ತೆ ಎನ್ನಿಸಬಹುದು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪದಗಳು ಈಗಾಗಲೇ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದುಬಿಟ್ಟಿವೆ; ಮುಂದಾದರೂ ಎಷ್ಟೋ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳ ಬೇಕಾದ್ದು ಅನಿವಾರ್ಯ ಮತ್ತು ಸುಲಭ. ಹಾಗಿರುವಾಗ ಈ ಅನುವಾದದ ಸಾಹಸ ಏಕೆ ?

ಬೇರೆ ಭಾಷೆಗಳಿಂದ ಪದಗಳನ್ನು ಕಡ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯ ಹಾಗೂ ಸಹಜ. ಆದರೆ ಹಾಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ನಾವು ಅದನ್ನು ತದ್ಭವಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಭ್ರಂಶಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮ ಭಾಷೆಯ ಜಾಯಮಾನಕ್ಕೆ ಒಗ್ಗಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಲು ಯತ್ನಿಸುತ್ತೇವೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ನಮ್ಮ ಭಾಷೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲೇ ಅದಕ್ಕೆ ಅರ್ಥವಂತಿಕೆಯುಂಟಾಗಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಎಂದು ಕೂಡ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತೇವೆ. (ಉದಾ— ಪ್ರಿನ್ಸಿಪಲ್ ಎಂಬುದನ್ನು ಪ್ರಾಂಶುಪಾಲವಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬೌದ್ಧಿಕ ಪ್ರಯತ್ನ, ವ್ಯಾಸಲೀನ್ ಎಂಬುದನ್ನು ವ್ಯಾಸಲೆಣ್ಣೆ ಎಂದು ತದ್ಭವ ಹುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಹಜ ಸ್ಫೂರ್ತಿ ಇ., ಗಮನಿಸಬಹುದು.) ಎಂದರೆ, ಅನ್ಯ ಭಾಷೆಯ ಪದವನ್ನು ನಾವು ಮೊದಲಿಗೆ ನಮ್ಮ ಭಾಷೆಯ ನೆಲೆಯಲ್ಲೇ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣ, ಇಲ್ಲಿನ ಅನುವಾದಗಳು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಎಂದೇ ಭಾವಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ, ಅಗತ್ಯ ವಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಆ ಮೂಲ ಪದಗಳನ್ನೇ ಕ್ರಮೇಣ ಬಳಕೆಗೆ ತಂದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಈ ಪುಸ್ತಕ, ಚಿತ್ರತಯಾರಿಕೆಗಾಗಲಿ, ಚಿತ್ರತಂತ್ರಜ್ಞರಿಗಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರವಿದ್ಯಾರ್ಥಿ ಗಳಿಗಾಗಲಿ ರಚಿತವಾದ ಕೈಪಿಡಿ ಅಥವಾ ಪಠ್ಯವಲ್ಲ; ಚಲನಚಿತ್ರವೆಂಬ ಹೊಸ ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಅರಿವುಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಚಲನಚಿತ್ರ ಸಹೃದಯತೆಯನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಓದುಗರಿಗೆ ಇದೊಂದು ಪರಿಚಯ ಪುಸ್ತಕ.

ಈ ಪುಸ್ತಕದ ಸಿದ್ಧತೆಯಲ್ಲಿ ನೆರವಾದ ಕೆ. ಎಸ್. ರಾಘವೇಂದ್ರ, ಗಿರೀಶ್ ಕಾಸರವಳ್ಳಿ ಅವರಿಗೂ ನೀನಾಸಮ್ ಬಳಗದ ಸಿ. ಆರ್. ವಿಶ್ವನಾಥ, ಪಿ. ನಾಗೇಶರಾವ್ ಮತ್ತು ಇತರ ಮಿತ್ರರಿಗೂ ಸಾಗರ ಮುದ್ರಣದ ಪಿ. ಪ್ರಭಾಕರ ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿನ ಕೆಲಸಗಾರರ ಬಳಗಕ್ಕೂ ನಮ್ಮ ಕೃತಜ್ಞತೆ ಸಲ್ಲುತ್ತದೆ.

ಭಾಗ—ಒಂದು

ಚಲನಚಿತ್ರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

ಸಹಾಯಕ ಸಾಹಿತ್ಯ

[ಮುಖ್ಯವಾದ ಕೆಲವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಆಯ್ದು ಕೊಟ್ಟಿದೆ]

ART AND VISUAL PERCEPTION—by Rudolf Arnheim. 485 p illus. Berkeley ; University of California press, 1969 (1954)

ART OF THE FILM, THE—by Ernest Lindgren, 253 p. illus, New York, Macmilan, 1973.

AN ILLUSTRATED GLOSSARY OF FILM TERMS—by Harry M. Beduid of Ronald Gottesman, P. 180. Hol. Rinehart of Winston, inc. 1973.

CINE ART OF FILM CRAFT—(Dictionary), by Mk Shinde. P. 180. Popular Prakashan, Bombay 1962.

THE CINEMA AS ART—by Ralph Stephenson and J. R. Dobrix. 2[illegible]8 p. (paperback) illus, Baltimore, Md. Penguin Books, 67.

A DICTIONARY OF THE CINEMA—by Peter Graham, 158 p. illus, New York: Barnes, 1964.

DOCUMENTARY FILM—by paul Rotha in Collaboration with Sinclair Road and Richard Griffith, 3rd ed. rev. 412 p. illus, Faber and Faber, 1952, London.

FILM—by Roger Manvell (A 2nd revision) 240 p. (paperback) illus, Baltimore, Md. Penguin Books, 1950.

FILM AND ITS TECHNIQUES—by Raymond Spottiswoods, 516 p. illus, Berkeley, University of California press, 1955.

FILM AS ART—by Rudolf Arnheim, 230 p. Berkeley : University of California Press, 1966 (1957).

FILM FORM AND THE FILM SENSE—by Sergei M. Eisenstein, (paperback) illus, New York, World, 1957.

FILM & THE DIRECTOR—by Don Livingston p. 209, Sterting Publishers, 1968.

FILM WORLD : A Guide to Cinema..by Ivor Montagu 327 p. (paperback) illus, Baltimore Penguin Books, 1967.

GRAMMAR OF THE FILM, A—by Raymond Spottiswoode. 328 p. Berkeley ; University of California press, 1950 (1935).

FILM & REALITY—by Roy Armes, p. 254, Penguin Books, 1974.

HOW TO APPRECIATE MOTION PICTURES—by Edgar Dale. 243 p. New York, Arno Press, 1970 (1973).

SCREEN EXPERIENCE : An approach to Film Sharon Feyen and Donald Wigal, eds, Dayton, Ohio, Pflaum, 1969, 273 pp. illus.

THEORY OF FILM, THE. The Redemption of Physical Reality —by Siogfried Kracauer, 364 p. (paperback) illus. New York, Oxford University Press, 1960, 1965.

THEORY OF THE FILM, THE : Character and Growth of a New Art—by Bela Balazs, 291 p. illus London : Dennis Dobson, 1952.

WHAT IS A FILM ?—by Roger Manvell, 184 p. illus, London MacDonald, 1965.

WHAT IS CINEMA ? (Vol. I)—by Andre Bazin, Berkeley : University of California Press, 1971.

WHAT IS CINEMA ? (Vol. II)—by Andre Bazin, Berkeley: University of California Press, 1971.

೧ ಸಿನೆಮಾದ ಹಿನ್ನೆಲೆ-ಹುಟ್ಟು

ಸಿನೆಮಾ ಅಥವಾ ಚಲನ ಚಿತ್ರ ಎಂದರೇನು ? ವಸ್ತುಗಳ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ಅವುಗಳ ಚಲನೆಯನ್ನೂ ಮತ್ತು ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿಯನ್ನೂ ತತ್ಪ್ರತಿ ಎನ್ನುವ ಹಾಗೆ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹಾಗೇ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದು—ಇದು ತತ್ಕ್ಷಣ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೇಳಬಹುದಾದ ಲಕ್ಷಣ.

ಚಿತ್ರ—ಚಲನೆಯ ಅಪೇಕ್ಷೆ

ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಮೂಲ ಚಿತ್ರಕಲೆಯೇ ಎನ್ನಬಹುದು. ಚಿತ್ರಕಲೆಯ ಉಗಮ ಅನಾದಿಯೆನ್ನುವಷ್ಟು ಪ್ರಾಚೀನವಾದದ್ದು. ನರಪ್ರಾಣಿಯಾಗಿದ್ದವನು ಮನುಷ್ಯನಾಗುತ್ತ ಬಂದ ಮಾನವ ಕುಲದ ಆರಂಭದಲ್ಲೇ ಆತ, ಕಂಡದ್ದನ್ನು ಅನ್ನಿಸಿದ್ದನ್ನು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಸಿ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ತೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಕಲಿತ. ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ರೂಪಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲದ ಜೊತೆಗೆ ಅವುಗಳಿಗೆ, ಚಲನೆ ಅಥವಾ ಗತಿಯನ್ನೂ ಮೂಡಿಸಬೇಕೆಂಬ ಹಂಬಲ ಬೆಳೆದಿರಬೇಕು. ಕಾರಣ, ಯಾವುದೇ ಜೀವಂತ ವಸ್ತು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಲುಗುತ್ತದೆ, ಚಲನೆಯ ಮೂಲಕವೇ ತನ್ನ ಜೀವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ; ಜೀವವುಳ್ಳದ್ದರ ಪ್ರಪ್ರಥಮ ಜೈವಿಕ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆ ಚಲನೆಯೇ.

ಪ್ರಾಗೈತಿಹಾಸಿಕ ಗುಹಾಮಾನವನ ತೀರ ಆರಂಭಿಕ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನೇ ನೋಡಿದರೆ—ಆ ಪ್ರಾಣಿ ಚಿತ್ರಗಳು, ಬೇಟೆಯ ಚಿತ್ರಗಳು, ಹೋರಾಟದ ಚಿತ್ರಗಳು, ಉತ್ಸವದ ಚಿತ್ರಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ—ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಮತ್ತು ಚಲನ ಶೀಲ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಮಿಡುಕುವ ನಲಿಯುವ ಮನುಷ್ಯರ ಚಿತ್ರಗಳೇ ಕಾಣಸಿಕ್ಕುತ್ತವೆ. ಎತ್ತಿದ ಕೈ, ನೆಗೆಯುವ ಕಾಲು, ಜಿಗಿಯುವ ದೇಹ—ಹೀಗೆ ಚಲನೋದ್ಯುಕ್ತವಾದ ಅಂಗಾಂಗ ಭಂಗಿಗಳ ಮೂಲಕ ಆ ಚಿತ್ರಗಳು ಗತಿಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಮುಂದೆ ನಾಗರಿಕತೆಗಳು ಹುಟ್ಟಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡ ಹಾಗೆ, ಚಿತ್ರರಚನೆ ಒಂದು ಕಲಾಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ಹಾಗೆ, ಕಲಾವಿದರು ಈ ಸ್ತಬ್ಧ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಚಲನೆಯನ್ನೂ ಸೂಚಿಸುವುದು ತಮ್ಮ ಪ್ರತಿಭೆಗೆ ನಿಜವಾದ ಸವಾಲು ಎಂದು ಒಪ್ಪಿ ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಹೆಣಗಿದ್ದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಇದು ನಿಜವಾಗಿ ಸವಾಲೇ. ಚಲನಶೀಲವಾದ್ದನ್ನೂ ಅದರ ಸ್ತಬ್ಧಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಡುವುದೇ ಚಿತ್ರದ ಲಕ್ಷ್ಯ. ಪುನಃ, ಈ ಸ್ತಬ್ಧದಲ್ಲಿ ಮೂಲದ ಚಲನೆಯನ್ನೂ ಸೂಚಿಸಬೇಕೆಂದರೆ, ಮಾಧ್ಯಮವೇ ತನ್ನನ್ನು ಮೀರಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಾಚೀನ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರ–ಶಿಲ್ಪಗಳನ್ನೇ ನೋಡಬಹುದು ; ಗ್ರೀಕ್ ಕುಂಭಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಬಹುದು. ಇಂಥ ಪ್ರಾಚೀನ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಗತಿಯ ಹಂಬಲ ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತವಾಗಿದೆಯೆನ್ನುವುದನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸಿ ತೋರಿಸುವ ಹಲವಾರು ಪ್ರಯೋಗಗಳು ಕೂಡ ನಡೆದಿವೆ. ಪ್ರಾಗೈತಿಹಾಸಿಕ ಗುಹಾ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಒಂದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೊಂದು ಬರೆಯುತ್ತ ಹೋಗಿರುವ ಕಾಡೆಮ್ಮೆಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದಾಗ ಅವು ಉಜ್ಜೀವ (animate) ಗೊಂಡು ನೆಗೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದನ್ನು ಕಾಣಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೇ, ಗ್ರೀಕ್ ಕುಂಭ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟು ನೋಡಿದ್ದಾರೆ. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ, ಅವೇ ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರಗಳು ಚಲನಚಿತ್ರದ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕು, ಒಬ್ಬ ದೊಂಬರಾಟದವ ಲಾಗಾ ಹಾಕುವಂಥ ಇಡೀ ಕ್ರಿಯೆ ಕಣ್ಣೆದುರು ಮೂಡುವುದನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ.

ಒಂದೇ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ, ಚಲನೋದ್ಯುಕ್ತವಾದ ಅಂಗಭಂಗಿಗಳ ಮೂಲಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು ; ಹಲವು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಒಂದರಿಂದ ಒಂದಕ್ಕೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಬದಲಾಗುವ ಭಂಗಿಗಳ ಮೂಲಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು—ಇವೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ ಒಂದು ಚಿತ್ರಪರಂಪರೆಯ ಮೂಲಕ ಅನೇಕ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿರುವ, ಕಥೆ ಹೇಳುತ್ತ ಹೋಗಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೂಡ ನಾವು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ಟ್ ದೇಶದ ಚಿತ್ರಗಳು, ಕೊಲಂಬಸ್‌ಗೆ ಪೂರ್ವದ ಮೆಕ್ಸಿಕೊ ದೇಶದ ದೇವಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ, ಹಸ್ತಪ್ರತಿಗಳಲ್ಲಿ

ಕಾಣುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಯುರೋಪಿನ ಮೊದಲ ಖಚಿತ (mosaic) ಚಿತ್ರಗಳು ಮತ್ತು ಅನಂತರದ ವರ್ಣಲೇಪನ ಚಿತ್ರಗಳು, ಜಪಾನಿನ ಪ್ರಾಚೀನ ಚರ್ಮಪಟ್ಟಿಕೆಯ ಚಿತ್ರಗಳು ಇವೆಲ್ಲವೂ ಚಿತ್ರಪರಂಪರೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಥಾನಿರೂಪಣೆ ಮಾಡಲು ದುಡಿದಿವೆ.

ಚಲಿಸುವ ಚಿತ್ರ—ಆಟಿಕೆಗಳು

ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಯುಗ ಕಳೆದು ವಿಜ್ಞಾನ ಯುಗ ಆರಂಭವಾದಾಗ ಮನುಷ್ಯನ ಕನಸುಗಳಿಗೆ ಹೊಸ ಹೊಸ ಅವಕಾಶಗಳೂ ಅವನ್ನು ನನಸಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಅದ್ಭುತವಾದ ಹೊಸ ಹೊಸ ಸಾಧನಗಳೂ ಸಿಗ ತೊಡಗಿದವು. ೧೭ ನೇ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ಗಣಿತ ಪಂಡಿತನಾಗಿದ್ದ ಮಿಲಿಯೆ ದ ಚಾಲೆ (MILLIET DE CHALES) ಎನ್ನುವವ ಮಾಯಾಲಾಂದ್ರ (magic lantern) ವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದ. ಆಗ, ಗಾಜಿನ ತುಂಡು ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು ಅದನ್ನು ಮಾಯಾಲಾಂದ್ರದಲ್ಲಿಟ್ಟು, ಬೆಳಕಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಆ ಚಿತ್ರ ಎದುರು ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿಂಬಿಸುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡರು. ಹಾಗೇ ಮುಂದೆ, ಅದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದ ಗಾಜುಗಳನ್ನು ಬದಿಯಿಂದ ತೆಗೆದು ಹಾಕಿ ಮಾಡುವ ಆ ಕ್ರಮದಿಂದಲೇ ಸೂಚಿತವಾಗಿ, ಕೈಚಳಕದಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಬದಲಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗಳು ಚಲಿಸುತ್ತಿವೆಯೋ ಎನ್ನುವಂಥ ಆಭಾಸವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿರಬೇಕು. ೧೯ ನೇ ಶತಮಾನದ ಸುಮಾರು ೨–೩ ನೇ ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ (ಕೆಮೆರಾ)ಯ ಸಂಶೋಧನೆಯಾಯಿತು. ನೀಪ್ಸೆ ಮತ್ತು ದಾಗುರ್ರೆ (JOSEPH NICEPHORE NIEPCE, LOUIS DAGUERRE)—ಈ ಇಬ್ಬರು ತೆಗೆದ ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳೇ ಈಗ ತಿಳಿಯುವ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಮೊದಲನೆಯವು. ವಸ್ತುಗಳ ರೂಪವನ್ನು ಯಥಾವತ್ ದಾಖಲು ಮಾಡುವುದರಲ್ಲಿ ಆತನಕ ಕಲಾವಿದರು ಬೇಕಷ್ಟು ಶ್ರಮಿಸಿದ್ದರು ; ಆದರೆ, ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಪರಿಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದ ಆ ಕೆಲಸವನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಸುಲಭವಾಗಿ ಮಾಡಬಲ್ಲದೆಂಬುದು ಕಂಡಿತು. ರೂಪವನ್ನೇನೋ ಯಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ಯಥಾವತ್ ದಾಖಲು ಮಾಡುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಮುಂದೆ, ಚಲನೆಯನ್ನೂ ಹಾಗೇ ಯಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತೋರಿಸಲು ಬಂದೀತೇ ಎಂಬ ಕುತೂಹಲ ಸಂಶೋಧಕರಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯಿತು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆಯತೊಡಗಿದವು.

ಈ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಕೂಡ, ಚಲನೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುವ ದೃಶ್ಯ ಚಮತ್ಕಾರದ ಹಲವು ಬಗೆಯ ಆಟಿಕೆಗಳು ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿದ್ದವು. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಉದಾಹರಿಸಬಹುದು :

ಒಂದು— ಹಲವು ಹಾಳೆಗಳ ಒಂದು ಪುಟ್ಟ ಪುಸ್ತಕ, ಒಂದೊಂದು ಹಾಳೆಯ ಮೇಲ್ತುದಿಯ ಮೂಲೆಗೂ ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರ. ಒಬ್ಬ ಓಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ ಎನ್ನಿ : ಅವನ ಓಟದ ಅಖಂಡದಲ್ಲಿನ ವಿವಿಧ ಅವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಒಂದಾದರ ಅನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲ ಚಿತ್ರಕ್ಕಿಂತ ಕೊಂಚ ಬದಲಾಗಿ ಎರಡನೆಯದು, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕೊಂಚ ಬದಲಾಗಿ ಮೂರನೆಯದು—ಹೀಗೆ, ಓಟದ ವಿವಿಧ ಅವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಚಿತ್ರಿಸಿರುತ್ತದೆ. ಪುಸ್ತಕದ ತುದಿಗೆ ಹೆಬ್ಬೆರಳಿಟ್ಟು ಚಿಮ್ಮಿ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ವೇಗದಲ್ಲಿ ಬಿಡಿಸಿದರೆ, ಆ ಚಿತ್ರದ ಮನುಷ್ಯ ಓಡುವ ಹಾಗೇ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಎರಡು— ಇದೇ ರೀತಿಯ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಹಲಗೆಯಲ್ಲಿ ಅಂಚಿಗೆ ಸುತ್ತಲೂ ಅಂಟಿಸಿ, ಅದನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಲು ಬರುವಂತೆ ಒಂದು ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸುವುದು ; ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುವಷ್ಟು ತೂತು ಬಿಟ್ಟಿರುವುದು. ಈ ತೂತಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ನೋಡುವಾಗ, ಆ ವೃತ್ತಫಲಕವನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ—ಚಿತ್ರಗಳು ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬಂದು, ಎಲ್ಲ ಒಂದಾಗಿ ಅಖಂಡವಾಗಿ ಬೆಸೆದುಕೊಂಡಂತಾಗಿ, ಚಲನೆಯ ಭಾಸ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೂರು—ಒಂದು ನಿಲುವಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟ ಕೊಳಗದ ಆಕಾರದ ಚಿಕ್ಕ ದುಂಡು ಡಬ್ಬ, ಸುಮಾರು ೪ ಅಂಗುಲ ವ್ಯಾಸ ೩ ಅಂಗುಲ ಎತ್ತರವುಳ್ಳದ್ದು ; ಅದರ ಮೈಯಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಲೂ, ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಗಿನ ತನಕ ತೆಗೆದ ರೇಖಾಕೃತಿಯ ಸೀಳುತೂತುಗಳು, ಸುಮಾರು ೬–೮ ಸೀಳುಗಳು ; ಒಳಗೆ ಇದೇ ಆಕೃತಿಯ, ಇದಕ್ಕಿಂತ ಕೊಂಚ ಕಡಿಮೆ ವ್ಯಾಸದ—ಅಂದರೆ, ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಎರಡರ ಮಧ್ಯೆ ಆಡು–ಎಡೆಯಿರುವ—ಮತ್ತೊಂದು ದುಂಡುಡಬ್ಬ ; ಒಳಗಿನ ಡಬ್ಬವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ತಿರುಗಿಸಲು ಬರುವ ಹಾಗೆ ಜೋಡಣೆ ; ಹೊರಗಿನ ಸೀಳು ಕಂಡಿಗಳಿರುವ ಕೊಳಗ, ಬುಡದ ನಿಲುವಿಗೆ ಅಂಟಿ ಹಾಗೇ ನಿತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಒಳಗಿನ ಕೊಳಗ ಹೊರಗೆ ಚಕ್ರವೊಂದನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿದರೆ ಒಳಗೇ ವೇಗವಾಗಿ ಸುತ್ತುತ್ತದೆ ; ಒಳಗಿನ ಸುತ್ತುವ ಕೊಳಗದ ಹೊರಮೈಗೆ ಒಬ್ಬ ಕುದುರೆಸವಾರ ದೌಡಾಯಿಸುವ ವಿವಿಧ ಅವಸ್ಥೆಗಳ ಹಲವು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೊಂದು ಸುತ್ತ ಅಂಟಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಈಗ, ಹೊರ ಕೊಳಗದ ಸೀಳಿನಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ನೋಡುತ್ತಿರುವಾಗ, ಒಳಕೊಳಗವನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಸುತ್ತುವ ಹಾಗೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಚಿತ್ರಗಳು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಶೀಘ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಬೆರೆತು ಕಾಣಿಸುತ್ತ, ಸವಾರ ದೌಡಾಯಿಸುತ್ತಿರುವಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಾಲ್ಕು—ಇದರಲ್ಲೇ ಕೊಂಚ ಬೇರೆಯಾದ ಇನ್ನೊಂದು : ತಿರುಗಲು ಬರುವ ಒಂದೇ ಕೊಳಗ, ತೂತುಗಳಿಲ್ಲದ್ದು ; ಅದರ ಒಳಮೈಗೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾಗದದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ ; ಈ ಕೊಳಗದ ಮಧ್ಯೆ ಕನ್ನಡಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿರುವ ಅಷ್ಟಪಟ್ಟಿಗಳ ಒಂದು ಚೌಕಟ್ಟು, ಇದು ತಿರುಗದೆ ನಿತ್ತೇ ಇರುವಂಥದು. ಕೊಳಗವನ್ನು

ವೇಗವಾಗಿ ಸುತ್ತಿಸತೊಡಗಿದಾಗ, ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರೆ—ಸುತ್ತುವ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಅನಂತರ ಒಂದು ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತ, ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಬೆರೆತ ಹಾಗಾಗಿ, ಪುನಃ ಸವಾರ ದೌಡಾಯಿಸುವುದನ್ನೋ ದೊಂಬರವ ಲಾಗ ಹಾಕುವುದನ್ನೋ ಕಾಣಬಹುದು.

ಐದು— ಇದು ತುಂಬಾ ಸರಳವಾದ್ದು : ರಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಒಂದು ಬಿಲ್ಲೆ ; ಅದನ್ನು ತಿರುಪ್ರದಾರಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ, ಕಡ್ಡಿಗಳ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿಟ್ಟು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒತ್ತಿದರೆ ತಿರುಪುದಾರ ಸುತ್ತುವುದರಿಂದ, ಆ ರಟ್ಟಿನ ಬಿಲ್ಲೆ ಸುತ್ತತೊಡಗಿ ಒಮ್ಮೆ ಅದರ ಮುಖ ಅನಂತರ ಬೆನ್ನು ಮತ್ತೆ ಮುಖ ಹೀಗೆ ಒಂದಾದ ಅನಂತರ ಒಂದು ಕಾಣಿಸುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಈ ರಟ್ಟಿನ ಬಿಲ್ಲೆಯ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂಜರದ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ಬೆನ್ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗಿಳಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ಅಂಟಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಬಿಲ್ಲೆ ನಿಧಾನ ಸುತ್ತುವಾಗ ಒಮ್ಮೆ ಪಂಜರವೂ ಒಮ್ಮೆ ಗಿಳಿಯೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ ; ವೇಗದಲ್ಲಿ ಸುತ್ತುವಾಗ ಎರಡೂ ಚಿತ್ರಗಳು ಬೆರೆಸು ಗಿಳಿ ಪಂಜರದೊಳಗೇ ಇರುವ ಭಾಸ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

ದೃಷ್ಟಿಶೇಷವೆಂಬ ತತ್ವ

ಇಂಥ ಆಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಲೆಕ್ಕವಿಲ್ಲ. ಅವು ಇವತ್ತಿಗೂ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟಿಕೆಗಳ ದೃಶ್ಯ ಚಮತ್ಕಾರದ ಹಿಂದಿರುವ ತತ್ತ್ವ ಯಾವುದು ?

ನಾವು ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಎಂದರೆ, ಅದರ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದು ಪ್ರತಿಫಲಿಸುವ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿನೊಳಕ್ಕೆ ತೂರಿ, ಕಣ್ಣಿನ ಹಿಂಭಾಗದ ಪಟಲದಲ್ಲಿ ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಚಿತ್ರ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈಗ ಆ ವಸ್ತು ಇದ್ದಕ್ಕಿದ್ದಂತೆ ಮಾಯವಾಯಿತು ಎನ್ನಿ, ಅಥವಾ ನಾವೇ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡೆವು ಎನ್ನಿ, ಆಗ, ನಮ್ಮ ಅಕ್ಷಿಪಟಲದ ಮೇಲೆ ಮೂಡಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಿತ್ರ ತಕ್ಷಣವೇ ಮಾಯವಾಗಿಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಅದು ಅಳಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕೊಂಚಕಾಲ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ವಸ್ತು ಮಾಯವಾದ ಮೇಲೂ ಕೊಂಚ ಹೊತ್ತು ನಾವು ವಸ್ತುವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಎಂಬ ಭ್ರಮೆ ಉಳಿಯುಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಇದು ಮಾತ್ರ ಗಣನೆಗೇ ಸಿಕ್ಕದಷ್ಟು ಅತ್ಯಲ್ಪ ಕಾಲ ; ನಿಖರವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಸೆಕೆಂಡಿನ ಹತ್ತನೇ ಒಂದು ಭಾಗ ಕಾಲ. ಕಣ್ಣಿನ ಈ ಭ್ರಮೆಗೆ **ದೃಷ್ಟಿಶೇಷ** (Persistance of Vision) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಓಡುವ ಕುದುರೆಯ ಒಂದು ಅವಸ್ಥೆಯ ಚಿತ್ರ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ; ಅದು ಮಾಯವಾಗುತ್ತದೆ : ಆದರೆ ಅದರ ಬಿಂಬ ನಮ್ಮ ಅಕ್ಷಿ ಪಟಲದಿಂದ ಅಳಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಹತ್ತನೇ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡ್ ಕಾಲ ಬೇಕು : ಅಷ್ಟರೊಳಗಾಗಿ, ಈ ಬಿಂಬಕ್ಕಿಂತ ಕಿಂಚಿತ್

ಮಾತ್ರ ಬೇರೆಯಾದ, ಮುಂದಿನ ಅವಸ್ಥೆಯ ಚಿತ್ರ ಕಣ್ಣೆದುರು ಬಂದುಬಿಟ್ಟರೆ ಆ ಚಿತ್ರ—ಈ ಚಿತ್ರಗಳೆರಡೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯೆನ್ನಿಸದೆ ಒಂದರಲ್ಲೊಂದು ಬೆರೆತು ಹೋಗುತ್ತವೆ, ಎರಡೂ ಬೆರೆತು ಅಖಂಡ ಚಲನೆಯ ಭಾಸ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

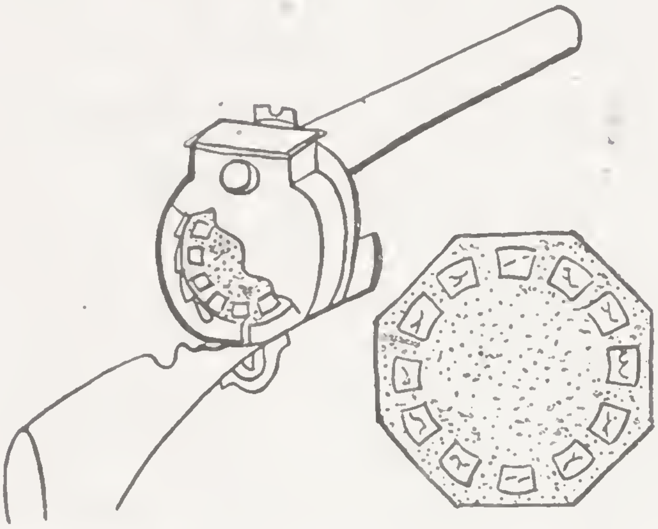
೧೮೨೮ ರಷ್ಟು ಹಿಂದಕ್ಕೇ, ಮೊದಲು ಕಲಾವಿದನಿದ್ದು ಅನಂತರ ವಿಜ್ಞಾನಿಯಾದ ಬೆಲ್ಜಿಯಂನ ಪ್ಲೆಟೊ (JOSEPH PLATEU) ಎಂಬಾತ, ಈ ತತ್ತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ಶೋಧ ನಡೆಸಿ ದೃಶ್ಯ ಚಮತ್ಕಾರದಿಂದ ಚಲನೆಯ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಸಾಧನವೊಂದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿದ್ದ.

ನಿಜಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಚಲನೆ—ಪ್ರಯತ್ನಗಳು

ಈ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಆಟಿಕೆಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದದ್ದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಗಳು. ಕೆಮೆರಾ ಬಂದು ನಿಜ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನೇ ಪಡೆಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾದ ಮೇಲೆ, ನಿಜ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಚಲನೆಯನ್ನಳವಡಿಸುವ ಯತ್ನ ಮೊದಲಾಯಿತು. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಇಬ್ಬರ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಹೇಳಬೇಕು.

ಒಬ್ಬ—ಎಟಿನ್ನೆ ಜೂಲೆ ಮಾರೆ (ETIENNE JULES MAREY) ಎನ್ನುವಾತ, ಫ್ರೆಂಚ್ ವಿಜ್ಞಾನಿ, ದೇಹಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞ. ಈತ ತನ್ನ ಮೂವತ್ತರ ಪ್ರಾಯಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ (೧೮೫೯ರಲ್ಲಿ) 'ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆ'ಯ ಬಗ್ಗೆ ಪಂಡಿತ ಪ್ರಬಂಧ ರಚಿಸಿದ್ದ. ತನ್ನ ಇಡೀ ಜೀವ ಮಾನವನ್ನೇ ಈ ವಿಷಯದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಸವೆಸಿದ. ಮೊದಲಿಗೆ ಆತ, ಹಕ್ಕಿ-ಕೀಟಗಳ ರೆಕ್ಕೆಯ ಚಲನೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಕಾಲುಗಳ ಚಲನೆ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಅವಸ್ಥಾಂತರಗಳನ್ನು ನೇರ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದ. ಆಮೇಲೆ ಅವುಗಳ ನಿಜ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪಡೆವ ಸಲುವಾಗಿ ಹೊಸ ನಮೂನೆಯ ಕೆಮೆರಾ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅದನ್ನು 'ಛಾಯಾ ಗ್ರಾಹಕ ಬಂದೂಕು.' (PHOTO GUN OR PHOTOGRAPHIC PISTOL) ಎಂದು ಹೆಸರಿಸಿದ. ಆ ಸಾಧನ ನೋಡುವುದಕ್ಕೆ ಬಂದೂಕಿನ ಹಾಗೇ ಇತ್ತು ; ಹಾಗೇ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಚಿತ್ರ 'ಹೊಡೆದು' ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಈ ಸಾಧನ, ವಸ್ತು ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ಅದರ ವಿವಿಧ ಅವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರೊಳಗೆ ಒಂದು ಹಲಗೆ ತಟ್ಟೆಯಿದ್ದು ಅದರ ಮೇಲೆ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕಗಳನ್ನು—ದ್ರಾವಣ ಸವರಿಟ್ಟ ಗಾಜಿನ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಚೌಕಗಳನ್ನು—ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಿತ್ತು. 'ಬಂದೂಕು' ತೆರೆದರೆ, ಒಂದೊಂದೇ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ ಚೌಕ ಮುಖಬಾಯಿಗೆ ಎದುರಾಗಿ ಬಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಸರಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಅದು ಸರಿದಾಗ ಇನ್ನೊಂದು ಚೌಕ

ಅಲ್ಲಿಗೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಿತ್ತು; ಹೀಗೆ ಚಲಿಸುವ ವಸ್ತುವಿನ ಅವಸ್ಥಾಂತರಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ, ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಿತ್ತು.



ಚಿತ್ರ ೧ — ಮಾರೆಯ ಚಲನಚಿತ್ರ ಬಂದೂಕು (PHOTOGRAPHIC RIFLE;) ಒಳಗಿರುವ ಚಿತ್ರಮಾಲಿಕೆಯ ವೃತ್ತಫಲಕವನ್ನು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿದೆ.

ಆದರೆ ಈ ಸಾಧನೆ ಮಾರೆಯ 'ಪ್ರಾಣಿ ಚಲನೆ'ಯ ವಿಶ್ಲೇಷಣಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಉಪಯೋಗವಾಗಲಿಲ್ಲ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಬಂದೂಕಿನ ವೇಗ—ಅಂದರೆ, ಒಂದಾದ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಚಿತ್ರ ಹೊಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವ ವೇಗ—ಆತನ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ಸಾಲದಾಗಿತ್ತು. ಈ ಬಂದೂಕನ್ನೇ ಅಣಿಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಇದರಲ್ಲಿ ವೈಜ್ಞಾನಿಕವಾಗಿ ಮೊದಲ ಗಣನೀಯ ಪ್ರಯೋಗ ಸಾಧಿಸಿದವನು ಜನ್‌ಸೆನ್ (JULES JANSSEN) ಎನ್ನುವಾತ, ಫ್ರೆಂಚ್ ಖಗೋಲ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞ. ಆತ ೧೮೭೦ ರಲ್ಲಿ ಜಪಾನ್‌ನಲ್ಲಿ ವೀನಸ್ ಗ್ರಹದ ಪರಿಚಲನವನ್ನು ಈ ಸಾಧನದ ಮೂಲಕ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ಸು ಪಡೆದ. ಮುಂದೆ ಮಾರೆ, ತನ್ನ ಈ ಬಂದೂಕನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಸುಧಾರಣೆಗೊಳಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ನಿರತನಾಗಿಯೇ ಕಳೆದ.

ಇನ್ನೊಬ್ಬ—ಇದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಅಮೆರಿಕಾದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯೋಗ ನಡೆಸಿದ ಎಡ್‌ವರ್ಡ್ ಮಯ್‌ಬ್ರಜ್ (EDWEARD MUYBRIDGE) ಎನ್ನುವಾತ. ಅವನು ಮೂಲತಃ ಇಂಗ್ಲಂಡಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದವನು, ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣವನ್ನೇ ವೃತ್ತಿಯಾಗಿ ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದವನು. ಮಾರೆಯದು 'ಶುದ್ಧ ಸಂಶೋಧನೆ' ಅಥವಾ 'ನಿಷ್ಕಾಮ ಶೋಧ'ವಾಗಿದ್ದರೆ, ಮುಯ್‌ಬ್ರಿಜ್‌ನದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಪ್ರಯೋಜನಕ್ಕಾಗಿ ನಡೆಸಿದ 'ಸಕಾಮ ಸಂಶೋಧನೆ'.

ಕ್ಯಾಲಿಫೋರ್ನಿಯಾದ ಗೌರ್ನರ್ ಲೆಲಂಡ್ ಸ್ಟಾನ್‌ಫೋರ್ಡ್, ಕೆಲವು ಪಂದ್ಯದ ಕುದುರೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದ್ದ. ಕುದುರೆ ನಾಗಾಲೋಟ ಓಡುವಾಗ ಅದರ ಕಾಲುಗಳು ಯಾವಯಾವ ಅವಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬ ಬಗ್ಗೆ ಆ ಕಾಲಕ್ಕೆ ನಿಶ್ಚಿತ ಜ್ಞಾನ

ವಿರಲಿಲ್ಲ. ಕಲಾವಿದರು ಚಿತ್ರ ಬರೆದಿದ್ದರೂ ಅದು ಊಹಾತ್ಮಕವಷ್ಟೇ ಆಗಿತ್ತು. ಓಡುವ ಕುದುರೆಯು ಯಾವುದೇ ಅವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲುಗಳೂ ನೆಲಬಿಟ್ಟು ಇರುತ್ತವೆಯೆ—ಗೊತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಸ್ಟಾನ್‌ಫೋರ್ಡ್ ಈ ಬಗ್ಗೆ ಒಂದು ಪಂಥ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡದ್ದರಿಂದ, ಸತ್ಯಾಂಶವನ್ನು ನಿಶ್ಚಿತಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಲನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮಾರೆ ಬರೆದಿದ್ದ ಲೇಖನಗಳನ್ನು ಆಗಲೇ ಓದಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಅವನು, ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕನಾಗಿದ್ದ ಮುಯ್‌ಬ್ರಿಜ್‌ನನ್ನು ಶೋಧಕ್ಕಾಗಿ ಕೇಳಿಕೊಂಡ. ೧೮೭೨ ರಲ್ಲಿ ಶೋಧ ಆರಂಭವಾಯಿತು; ಐದು ವರ್ಷಗಳ ಸತತ ಪ್ರಯತ್ನದಿಂದ ಓಡುವ ಕುದುರೆಯ ವಿವಿಧ ಅವಸ್ಥೆಗಳ ಚಿತ್ರಮಾಲಿಕೆಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಮುಯ್‌ಬ್ರಿಜ್ ಯೋಜಿಸಿದ ಉಪಾಯ ಹೀಗಿತ್ತು: ಕುದುರೆ ಓಡುವ ದಾರಿಯ ಬದಿಗೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರ ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಕೆಮರಾಗಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿದರು; ಒಂದೊಂದು ಕೆಮರಾದ ಮುಚ್ಚಳಕ್ಕೂ ದಾರ ಕಟ್ಟಿ ಆ ದಾರವನ್ನು ಕುದುರೆ ಓಡುವ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಹಾಸಿ, ಮತ್ತೊಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಲಾಗಿತ್ತು. ಕುದುರೆ ಓಡುವಾಗ ದಾರಗಳಿಗೆ ಕಾಲು ತಾಗಿ, ಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಂದಾದ ಅನಂತರ ಒಂದರಂತೆ ಕೆಮರಾಗಳು ಎದುರು ಬಂದ ಕುದುರೆಯ ಆ ಅವಸ್ಥೆಯ ಚಿತ್ರ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದವು. ಸ್ಟಾನ್‌ಫೋರ್ಡ್‌ಗೆ ಪಂಥದ ಹಣಕ್ಕಿಂತ ಎಷ್ಟೋ ಪಾಲು ಹೆಚ್ಚು ವೆಚ್ಚವಾಯಿತಾದರೂ ಕುದುರೆಯ ಓಟದ ಕ್ರಮ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನಿಖರವಾಗಿ ಪಡೆಯುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿತ್ತು.

೧೮೭೮ ರಲ್ಲಾಗಲೇ ಕ್ರಮಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ (chronophotography) ದ ಬಗ್ಗೆ ಮಾರೆಯ ಮೊದಲ ಪುಸ್ತಕ ಪ್ರಕಟವಾಗಿತ್ತು. ಮುಯ್‌ಬ್ರಿಜ್ ಮುಂದೆ ೧೮೮೭ ರಲ್ಲಿ ತಾನು ತೆಗೆದ ಕ್ರಮಚಿತ್ರಗಳನ್ನು—ಸುಮಾರು ಇಪ್ಪತ್ತು ಸಾವಿರದಷ್ಟು ಬೃಹತ್ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹನ್ನೊಂದು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಟಿಸಿದ. ಮುಂದಕ್ಕೆ ಕೂಡ ಆತ ಚಲನೆಯ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಲೇ ನಡೆದ; ಯುರೋಪಿಗೂ ಹೋಗಿ ಅಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ಎಲ್ಲರ ಕುತೂಹಲ ಕೆರಳಿಸಿದ. ಮಾರೆ ಮಾತ್ರ, ಹಿಂದೆ ಹೇಳಿದಂತೆ, ತನ್ನ 'ಚಿತ್ರ ಬಂದೂಕ'ನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುವುದರಲ್ಲೇ ನಿರತನಾಗಿದ್ದ.

ಚಲಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಪ್ರದರ್ಶನ

ಒಂದು ಕಡೆ ಚಲನೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಬಗ್ಗೆ ಶೋಧಗಳು ನಡೆದ ಹಾಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಅವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಬಗ್ಗೆಯೂ ಶೋಧಗಳು ನಡೆದಿದ್ದವು. ಹಿಂದೆ ಹೇಳಿದ ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಿಕೆಗಳಂಥವುಗಳ ಮೂಲಕ, ಇಣುಕುವ ಕೆಲವೇ ಕಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ಚಲನೆಯನ್ನು ತೋರಿಸುವುದು ಒಂದು ವಿಧವಾಗಿದ್ದರೆ, ಮಾಯಾಲಾಂದ್ರವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಗೋಡೆ ಅಥವಾ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಚಲನೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ಅನೇಕರಿಗೆ

ಒಟ್ಟಿಗೇ ತೋರಿಸುವ ಪ್ರಯೋಗಗಳೂ ನಡೆದಿದ್ದವು. ಹಿಂದೆ ಹೇಳಿದ ಸೀಳು ಕೊಳಗದ ಆಟಿಗೆಯಂಥದನ್ನೇ ಬಳಸಿ ಅದರ ಚಿತ್ರಗಳು ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಹಾಗೆ ಯೋಜಿಸಿ, ಅದರಿಂದ ಸೈನಿಕರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೊಡುವ ಪ್ರಯೋಗ ೧೮೫೦ರಷ್ಟು ಮೊದಲೇ ಆಸ್ಟ್ರಿಯಾದಲ್ಲಿ ನಡೆದಿತ್ತಂತೆ. ೧೮೭೭ ರಲ್ಲಿ ಪ್ಯಾರಿಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂದ್ರಜಾಲ–ರಂಗ (**Theatre of Illusions**) ವನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಎಮಿಲ್ ರೇನಾಡ್ ಎನ್ನುವಾತ, ಅಷ್ಟಪಟ್ಟಿ ಕನ್ನಡಿಗಳಿರುವ ಚಿತ್ರಕೊಳಗಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡೇ ಆ ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಫಲಿತ ವಾದ ಚಿತ್ರಗಳು ಗೋಡೆಯ ಮೇಲೆ ಛಾಯೆಯಾಗಿ ಮೂಡಿ ಕಾಣುವ ಹಾಗೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಿದ್ದನಂತೆ ; ಚಿತ್ರಗಳು ರಂಗಭೂಮಿಯ ಆಯದಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಮೂಡುತ್ತಿದ್ದು ವಂತೆ. ಮೊದಲಿಗೆ ಈತ ಕೈಬರಹದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನೇ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದು ಅನಂತರ ಗ್ರಹಣ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸತೊಡಗಿದ್ದನಂತೆ. ೧೮೮೩ ರಲ್ಲಿ ಅನ್‌ಶುಟ್ಸ್ (OTTOMAR ANCHUTZ) ಎಂಬ ಜರ್ಮನ್, ಈ ಸೀಳು ಕನ್ನಡಿ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು 'ಮಿಂಚು ಬೆಳಕಿ'ನ ಹೊಸ ವಿಧಾನ ಯೋಜಿಸಿದ. ಚಿತ್ರ ಎದುರು ಬಂದಾಗ ಪ್ರಖರವಾದ ಬೆಳಕು ಮಿಂಚಿ ಅದರ ಛಾಯೆಯನ್ನು ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬೀಳಿಸುತ್ತದೆ, ತಕ್ಷಣ ಆರುತ್ತದೆ; ಆರಿದಾಗ ಆ ಚಿತ್ರ ಸರಿದು ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರ ಅಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆ, ಅಷ್ಟು ಹೊತ್ತಿಗೆ ಪುನಃ ಬೆಳಕು ಮಿಂಚಿ ಛಾಯೆಯನ್ನು ಚೆಲ್ಲುತ್ತದೆ—ಈ ಪ್ರಕಾರ. ಮುಯ್‌ಬ್ರಿಜ್ ಯುರೋಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾಷಣ ಪ್ರವಾಸ ಕೈಗೊಂಡಿದ್ದಾಗ ಈ ಉಪಕರಣ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಕ್ರಮಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದನಂತೆ.

ಚಲನೆಯ ದಾಖಲೆ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನ ಎರಡೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗಿತ್ತು, ನಿಜ. ಆದರೆ ಇವೆಲ್ಲ ಇನ್ನೂ ಆಟಿಗೆಯ ಅಂತಸ್ತನ್ನು ಮೀರಿ ಬಹಳ ಮುಂದುವರೆದಿರಲಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲ ಸಾಧನಗಳೂ ನಿಯಮಿತವಾದ ಸ್ವಲ್ಪ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚಿತ್ರಗಳಿಗಷ್ಟೇ ಸೀಮಿತವಾಗಿದ್ದವು. ಮುಖ್ಯ ತೊಂದರೆಯೆಂದರೆ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಫಲಕದ್ದು. ಚಿತ್ರವನ್ನು ತನ್ನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುವ ರಾಸಾಯನಿಕ ಸವರಿದ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಫಲಕ ಆಗ ಗಾಜಿನದ್ದಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಅಂಥ ಗಾಜಿನ ಚೌಕಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಮರಾದೊಳಗೆ ತುರುಕಿಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದು ; ಮತ್ತು, ಬಹು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಫಲಕಗಳು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಚಲಿಸುತ್ತ ಬರುವುದೂ ಕಷ್ಟದ್ದೇ. ಈ ಕಾರಣ, ರಾಸಾಯನಿಕಗಳಿಗೆ ತಳವಾಗಿ ಬಳಸಲು ಗಾಜಿಗಿಂತ ಸುಲಭವಾದ, ತೆಳುವಾದ ಹಾಳೆಯ ಹಾಗಿದ್ದು ಸುರುಳಿ ಸುತ್ತಲಿಕ್ಕೂ ಬರುವಂಥ ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಆಮೇಲೆ ಮುದ್ರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರಷ್ಟೆ ; ಹಾಗೇ ಗ್ರಾಹಕ (ನೆಗೆಟಿವ್)ವನ್ನೂ ಕಾಗದದಲ್ಲೇ ಏಕೆ ತಯಾರಿಸಬಾರದು ಎನ್ನುವ ಯೋಚನೆ ಯಿಂದ ಕೆಲವು ಪ್ರಯೋಗಗಳು ನಡೆದವು. ೧೮೮೭ ರಲ್ಲೇ ಮಾರೆ, ಪಾರದರ್ಶಕವಾದ ಎಣ್ಣೆ ಕಾಗದದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿನೋಡಿದ್ದನಂತೆ. ಲೆ ಪ್ರಿನ್ಸ್

(AUGUSTIN LE PRINCE), ಫ್ರಿಸ್ ಗ್ರೀನ್ (FRIESE GRFEN) ಮೊದಲಾದವರೂ ೧೮೮೭–೮೮ ರಲ್ಲಿ ಇಂಗ್ಲಂಡಲ್ಲಿ ಕಾಗದದ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿಯ ಬಗ್ಗೆ ತಮ್ಮ ಶೋಧದ 'ಸ್ವಾಮ್ಯ' (PATENT) ವನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದರು.

ಈಗ, ಒಂದರ ಕೆಳಗೊಂದರಂತೆ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಗ್ರಹಣಚೌಕಗಳಿರುವ ಉದ್ದದ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅದನ್ನು ಸುರುಳಿ ಸುತ್ತಿ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವೆಂದು ಕಂಡಿತು. ಈ ಪಟ್ಟಿಯು ಸುರುಳಿ ಬಿಚ್ಚುತ್ತ, ಚಿತ್ರ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಒಂದೊಂದೇ ಚೌಕ ಕೆಮೆರಾ ತೂತಿಗೆ ಎದುರು ನಿಂತು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಸಾಗಬೇಕು. ಈ ಇಡೀ ಕ್ರಿಯೆ, **ದೃಷ್ಟಿಶೇಷದ** ತತ್ತ್ವ ಅನುಸರಿಸಿ, ಅದನ್ನು ಮೀರುವ ವೇಗದಲ್ಲಿ (ಅಂದರೆ ಹತ್ತನೇ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಮೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಸರಿಯುವ ಹಾಗೆ) ಓಡಬೇಕು. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಂದು ತುದಿಯಿಂದ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು, ಹಾಗೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಹಲ್ಲುಗಳಿದ್ದು ಸುತ್ತುವ ಚಕ್ರವನ್ನೂ, ಆ ಚಕ್ರಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೆ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲು ತೂತು (ಸಾಲು ರಂಧ್ರ ಅಥವಾ ರಂಧ್ರಮಾಲೆ—PERFORATION OR SPROCKET HOFES) ಗಳನ್ನೂ ಯೋಜಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ಯೋಜನೆಗೆ ಮೊದಲು ಸ್ವಾಮ್ಯ ಪಡೆದುಕೊಂಡವನು ರೆನಾಡ್, ೧೮೮೮ ರಲ್ಲಿ.

ಅಲ್ಲಿಗೂ, ಎಣ್ಣೆಕಾಗದದಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿ ತಕ್ಕಷ್ಟು ಉಪಯುಕ್ತವಾಗದೇಹೋಯಿತು. ಕಾಗದಕ್ಕೆ ಅಂಥ ತಡತವಿರುವುದಿಲ್ಲ, ಚಕ್ರದ ಹಲ್ಲುಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕು ವೇಗವಾಗಿ ಚಲಿಸುವಾಗ ಹರಿದು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಗೆ ಈ ಸಮಸ್ಯೆ ಪರಿಹಾರವಾದ್ದು ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ತೆಳುಹಾಳೆಯ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾದಾಗಲೇ. ಅಮೆರಿಕಾದ ಜಾರ್ಜ್ ಈಸ್ಟ್‌ಮನ್ (GEORGE EASTMAN) ಇದನ್ನು ಮೊದಲು ಕಂಡುಹಿಡಿದದ್ದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ, ೧೮೮೯ ರಲ್ಲಿ. ಆಗಲೇ ಕೊಡಕ್ ಸಂಸ್ಥೆಯವರು ಅದರ ಉತ್ಪಾದನೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಅತಿ ಶೀಘ್ರದಲ್ಲಿ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಗೆ ಬಿಡುಗಡೆ ಮಾಡಿದರು.

ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿಯ ಸಮಸ್ಯೆ ಇದ್ದಹಾಗೇ ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ತಾಂತ್ರಿಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳಿದ್ದವು. ಚಿತ್ರ ಹಿಡಿಯುವಾಗ, ಕೆಮೆರಾದೊಳಗೆ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿ ಏಕ ಪ್ರಕಾರ ಓಡುತ್ತಲೇ ಇದ್ದರೆ ಚಿತ್ರ ಸಾರಿಸಿದ ಹಾಗಾಗುತ್ತದೆ. ಅದಕ್ಕೆ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನಲ್ಲಿನ ಒಂದೊಂದು ಚೌಕವೂ, ಚಿತ್ರ ಹಿಡಿವ ಹೊತ್ತಲ್ಲಿ ನಿತ್ತು ಮತ್ತೆ ಸಾಗಬೇಕು; ಅಂದರೆ, ಪಟ್ಟಿ ನಿತ್ತು ನಿತ್ತು ಓಡಬೇಕು. ಕ್ರಮೇಣ ಅಂಥ ಉಪಾಯವನ್ನು ಯೋಜಿಸಲಾಯಿತು. ಇದರ ಜತೆಗೆ, ಚಿತ್ರ ಸಾರಿಸಿದ ಹಾಗಾಗದೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ಮೂಡುವುದಕ್ಕೆ— ನೆಗೆಟಿವ್, ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣಕ್ಕೆ ನಿತ್ತಾಗ ಮಾತ್ರವೇ ಕೆಮೆರಾದ ತೂತು ತೆರೆದುಕೊಂಡು

ಆಮೇಲೆ ಅದು ಸರಿದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರಬೇಕು. ಈ ಬಗ್ಗೆ, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಮುಚ್ಚಿತೆರೆಯುವ ಮುಚ್ಚಳ (shutter)ವನ್ನು ಜೋಡಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ಎಲ್ಲ ಶೋಧಗಳು ಒಂದರ ಜೊತೆ ಒಂದು ಕ್ರಮೇಣ ಆಗುತ್ತ ಬಂದವು.

ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪ್

ಪ್ರಾಯಃ, ಈ ಎಲ್ಲ ಶೋಧಗಳ ಒಂದು ಪರಿಷ್ಕೃತ ರೂಪ ಕಂಡದ್ದು ಅಮೆರಿಕಾದ ಎಡಿಸನ್‌ನ ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪ್ (KINETOSCOPE)ನಲ್ಲಿ. ಸಿಕ್ಕುವ ಆಧಾರಗಳ ಪ್ರಕಾರ, ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್ ಪಟ್ಟಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾದ್ದೂ ಇದರಲ್ಲೇ ಎಂದು ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಅನೇಕ ಶೋಧಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಬಹುಪಾಲು ಮುಖ್ಯ ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಪರಿಹರಿಸಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪ್, ಇಷ್ಟಾದರೂ, ಇನ್ನೂ 'ಸಿನೆಮಾ'ದ ನಿಜರೂಪವೆನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಲ್ಲ. ಅದಿನ್ನೂ 'ಇಣುಕು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ'ಯೇ ಆಗಿತ್ತು; ತೂತಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ಚಲಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಬೇಕಿತ್ತಲ್ಲದೆ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಮೂಡಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಏರ್ಪಾಟು ಅದರಲ್ಲಿರಲಿಲ್ಲ. ಎಡಿಸನ್ ೧೮೮೯ ರಲ್ಲೇ ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪ್‌ಗೆ ಸ್ವಾಮ್ಯ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡಿದ್ದರೂ ಅದು ಸಂದರ್ಶಕರಿಗೆ ಕಾಣಲು ಸಿಕ್ಕಿದ್ದು ೧೮೯೧ ರಲ್ಲಿ; ಸಾಕಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಉತ್ಪಾದನೆಯಾಗಿ ದೇಶವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿನ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾರಾಟಕ್ಕಾಗಿ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ್ದು ೧೮೯೪ ರಲ್ಲಿ.

ಥಾಮಸ್ ಆಲ್ವಾ ಎಡಿಸನ್ (THOMAS ALVA EDISON) ಅಮೇರಿಕಾದವನು. ಸಹಸ್ರಗಟ್ಟಲೆ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಶೋಧಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದವನು. ಇವನ ಹೆಸರಲ್ಲಿ ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ವಾಮ್ಯಗಳಿವೆ, ಎರಡೂವರೆ ಸಾವಿರಕ್ಕೂ ಮಿಕ್ಕು ಶೋಧಗಳ ಪಟ್ಟಿಯಿದೆ. ಟೆಲಿಗ್ರಾಫ್, ಫೊನೊಗ್ರಾಫ್, ಟೆಲಿಫೋನ್, ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪ—ಇತ್ಯಾದಿ ಅನೇಕ ಶೋಧಗಳಿಗೆ ಈತನ ಸೇವೆ ಸಂದಿದೆ. ಈತ ವ್ಯವಹಾರ ಚತುರನೂ ಆಗಿದ್ದ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಈತನ ಪ್ರಯೋಗ ಶಾಲೆ ಬೃಹತ್ ಸಂಗ್ರಹಾಲಯವೂ ಆಗಿ 'ಆಶ್ಚರ್ಯಗಳ ಗುಹೆ' ಎನ್ನಿಸಿಕೊಂಡಿತ್ತು. ಅಲ್ಲಿ ಆತ ಅನೇಕ ಮೇಧಾವಿ ಸಂಶೋಧಕರಿಗೆ ಕೆಲಸ ಕೊಟ್ಟು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದ, ಅವರ ನೆರವಿನಿಂದ ಶೋಧಗಳನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ; ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಈತ, ತಾನೇ ಸಿನೆಮಾದ 'ಜನಕ' ಎಂದುಕೊಂಡಿದ್ದ; ಅದೇ ನಂಬಿಕೆ ಹಬ್ಬಿತ್ತು ಕೂಡ. ಕ್ರಮೇಣ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದ ಆಧಾರಗಳು ಆ ನಂಬಿಕೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಗಳೆದವು. ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ನಿಜವಾಗಿ ಶ್ರಮಿಸಿದವನು ಎಡಿಸನ್‌ನ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲಿ ಕೆಲಸಕ್ಕಿದ್ದ ವಿಲಿಯಂ ಡಿಕ್‌ಸನ್ (WILLIAM DICKSON) ಎಂಬ ಮೇಧಾವಿ. ಆತ ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನ ಬ್ರಿಟನಿ ಎಂಬಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದವ;

ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್ ಕೂಡ, ಎಡಿಸನ್‌ನ ಸ್ನೇಹಿತ ಈಸ್ಟ್ಮನ್ ಕಂಡು ಹಿಡಿದ ಎನ್ನುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆಯೇ ಡಿಕ್‌ಸನ್ ಬಳಸಿದ್ದ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಫ್ರೀಸ್ ಗ್ರೀನ್‌ನಿಂದ ಕೂಡ ಎಡಿಸನ್ ಉಪಕಾರ ಹೊಂದಿದ್ದ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಎಡಿಸನ್‌ಗೆ ನಿಜವಾಗಿ 'ಸಿನೆಮಾ'ದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯೇ ಇರಲಿಲ್ಲ ಎಂದೂ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಅದು ನಾಲ್ಕು ದಿನ ಬಾಳಿ ಅಳಿಯುವ ಮನೋರಂಜನೆ, ಅದನ್ನು 'ಬಹಿರಂಗ ಪ್ರದರ್ಶನ'ವಾಗಿ ರೂಪಿಸುವುದು ಮೂರ್ಖತನ, 'ಇಣುಕು ಪೆಟ್ಟಿಗೆ'ಯ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲೇ ಅದರಿಂದ ಆದಷ್ಟು ಕಾಸು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮುಗಿಸಬೇಕು—ಎನ್ನುವುದು ಅವನ ಭಾವನೆಯಾಗಿತ್ತಂತೆ. ಮುಂದೆ ಮಾತ್ರ, ಬೇರೆಯವರು 'ಸಿನೆಮಾ'ವನ್ನು ರೂಪಿಸಿ ಜಗತ್ತನ್ನು ಆಶ್ಚರ್ಯಗೊಳಿಸತೊಡಗಿದಾಗ ಈತನೂ ಆ ದಿಶೆಯಲ್ಲಿ ಮುನ್ನುಗ್ಗಿದ ; ತಾನಲ್ಲದೆ, ಬೇರೆ ವಿದೇಶದ ಜನ ತಮ್ಮ ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಅಮೇರಿಕಾಕ್ಕೆ ತಂದು ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಸುವುದನ್ನು ವಿರೋಧಿಸಿ ಅವರೆಲ್ಲರನ್ನೂ ಕೋರ್ಟಿಗೆಳೆದ ; ತನ್ನ ಎದುರು ಪ್ರದರ್ಶನ ನಡೆಸುವವರನ್ನು ಹೊಂಚಿ ಹಿಡಿಯಲು ಖಾಸಗೀ ಪತ್ತೇದಾರರನ್ನೂ ಕೂಡ ನೇಮಿಸಿದ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಂತಿಮ ಸಾಧನೆ

ಹೇಗೂ, ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪ್ ಸಿನೆಮಾದ ಶೋಧಕ್ಕೆ ಕೊನೆಯ ಮೆಟ್ಟಿಲಾಯಿತು, ಸಿನೆಮಾದ ಹೊಸ್ತಿಲಾಯಿತು. ಸಿನೆಮಾ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವಷ್ಟಕ್ಕೆ, ಸುಮಾರು ಒಂದು ಶತಮಾನ ಕಾಲ, ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಎಷ್ಟೋ ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ, ಅನೇಕ ದೇಶಗಳ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಸಂಶೋಧಕರು ಸತತ ದುಡಿದಿದ್ದರು. ಕೆಲವು ಹೆಸರುಗಳನ್ನೇನೋ ನಾವು ನೋಡಿದ್ದೇವೆ. ಆದರೆ ನಿಜವಾಗಿ, ಈ ಸಂಶೋಧನೆಗಳಲ್ಲಿ ಯಾರ ಪಾತ್ರ ಎಷ್ಟು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಹೇಳುವುದಕ್ಕೇ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಅದೊಂದು ಮಹಾಸ್ಪರ್ಧೆ. ಆ ಓಟದ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಎದ್ದ ದೂಳು ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಮಸುಕಾಗಿಸಿ ಬಿಟ್ಟಿದೆ. ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ನಿಜವಾದ ಸಂಶೋಧಕರು ಮೂಲೆಗುಂಪಾದರೋ, ಎಷ್ಟು ಜನ ಇತರರ ಶೋಧವನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ತಮ್ಮದೆಂದು ಸಾಧಿಸಿ ವಿಖ್ಯಾತರಾಗಿಬಿಟ್ಟರೋ, ದಾಖಲೆಗಳು ಯಾರನ್ನು ಉಳಿಸಿ ಯಾರನ್ನು ಅಳಿಸಿಬಿಟ್ಟವೋ—ಹೇಳಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಯಾವನೇ ಒಬ್ಬ ಅಥವಾ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ದೇಶ ಕಾರಣವಲ್ಲ. ಈ ಶತಮಾನದ ಆರಂಭದಲ್ಲೇ ಪರಿಶೀಲಕನೊಬ್ಬ ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ, 'ಈ ಜೀವ ಚಿತ್ರಗಳು ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ೧೯ ನೇ ಶತಮಾನದ ನಾಗರಿಕ ಮನುಷ್ಯನಿಂದ' ಎನ್ನುವುದೇ ಸರಿಯಾಗಬಹುದು.

ದೃಶ್ಯತತ್ತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ನಡೆದ ನಿಷ್ಕಾಮ ಸಂಶೋಧನೆ, ಜೈವಿಕ ಚಲನೆಯ

ತತ್ತ್ವದ ಬಗ್ಗೆ ನಡೆದ ನಿಷ್ಕಾಮ–ಸಕಾಮ ಸಂಶೋಧನೆಗಳು ಮತ್ತು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಚಲನೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಬಗ್ಗೆ ನಡೆದ ಸಕಾಮ ಸಂಶೋಧನೆ—ಹೀಗೆ ಮೂರು ದಾರಿಗಳು ಮುಪ್ಪುರಿಗೊಂಡು ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಿತು. ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ನೆರವಾದ ಸಾಧನಗಳೆಂದರೆ, ಆದಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ಶೋಧಿತವಾಗಿದ್ದ ಮಾಯಾಲಾಂದ್ರ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ (ಕೆಮೆರಾ) ; ನೆರವಾದ ಮುಖ್ಯತತ್ತ್ವ 'ದೃಷ್ಟಿಶೇಷ'ದ ತತ್ತ್ವ.

ಕೈನೆಟೊಸ್ಕೋಪ್‌ಗೆ ಮಾಯಾಲಾಂದ್ರದ ಮಾದರಿಯನ್ನಳವಡಿಸಿ, ಆ ಮೂಲಕ, ಚಲನೆಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ಹೊರಗೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಹೊಸ ಸಾಧನವನ್ನು ರೂಪಿಸುವುದೇ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಾಗಿತ್ತು. ಈ ಅಂತಿಮ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿದ್ದವರೆಂದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ—ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನ ಲುಮಿಯೇರ್ ಸೋದರರು (ಲೂಯಿ ಲುಮಿಯೇರ್ ಮತ್ತು ಅಗಸ್ಟ್ ಲುಮಿಯೇರ್—LOUIS LUMIERE AND AUGUST LUMIERE) ; ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನ ಫ್ರೀಸ್ ಗ್ರೀನ್ ; ಇಂಗ್ಲೆಂಡ್‌ನವನೇ ಮತ್ತೊಬ್ಬ ವಿಲಿಯಂ ಪಾಲ್ (WILLIAM PAUL) ಮತ್ತು ಅಮೇರಿಕದ ಎಡಿಸನ್. ಇದರಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಲುಮಿಯೇರ್ ಸೋದರರು ; ಈಗ ಯಾವುದನ್ನು 'ಸಿನೆಮಾ' ಎನ್ನುತ್ತೇವೋ ಅದರ ನಿಶ್ಚಿತ ರೂಪವನ್ನು ಪ್ರಪ್ರಥಮವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಿ ತೋರಿಸಿದವರು ಅವರು.

೧೮೯೫ರ ಫೆಬ್ರುವರಿ ೧೩ ರಂದು ಲುಮಿಯೇರ್ ಸೋದರರು 'ಸಿನೆಮಟೊಗ್ರಫೆ' (CINEMATOGRAPHE) ಎಂಬ ತಮ್ಮ ಪ್ರದರ್ಶಕ ಯಂತ್ರದ ಶೋಧವನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡಿ 'ಸ್ವಾಮ್ಯ' ಪಡೆದುಕೊಂಡರು. ಅದೇ ಮಾರ್ಚ್ ೨೮ ರಂದು 'ಲುಮಿಯೇರ್ ಕಾರ್ಖಾನೆಯಲ್ಲಿ ಊಟದ ಹೊತ್ತು' (LUNCH HOUR AT THE LUMIERE FACTORY) ಎಂಬ ಐವತ್ತು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಚಲನ ಚಿತ್ರವನ್ನು 'ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಉದ್ಯಮ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಕ ಮಂಡಲಿ' (SOCIETE D' ENCOURAGEMENT INDUSTRIE NATIONALE)ಯ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರು. ಅದೇ (೧೮೯೫)ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೮ನೇ ದಿನ ಮೊತ್ತ ಮೊದಲ ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನ—ಪ್ರವೇಶ ಶುಲ್ಕ ಸಮೇತ—ಏರ್ಪಾಟಾಯಿತು. ಪ್ಯಾರಿಸ್‌ನ 'ಗ್ರಾಂಡ್ ಕೆಫೆ'ಯ ನೆಲ ಅಂತಸ್ತಿನ 'ಸಲೋನ್ ಇಂಡಿಯನ್' ಎನ್ನುವ ಹೆಸರಿನ ಚೌಕಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಈ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆ ದಿನವನ್ನೇ ಸಿನೆಮಾದ ಜನ್ಮದಿನವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಲುಮಿಯೇರ್‌ರು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದ ಆ ಸಿನೆಮಾ, ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳ ಬಳಕೆಯಿಂದ ಚಲನೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿದ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಚಮತ್ಕಾರವಾಗಿ ಜನರನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸಿತು. ಅಷ್ಟೇ ಆಗಿ ನಿಲ್ಲದೆ ಬಲು ಬೇಗ, ಒಂದು ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ, ಹೊಸ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಈತನಕದ ಸುಮಾರು ೮೫ ವರ್ಷಗಳ ಅಲ್ಪಾವಧಿ

ಯಲ್ಲಿ ಅದು ಆಶ್ಚರ್ಯಕಾರಕವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿದೆ ; ಯಾವ ಬಗೆಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೂ ಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳ ಸಮರ್ಥ ಭಾಷೆಯಾಗಿ, ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದೆ ; ಕೇವಲ 'ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮ' ಅಥವಾ 'ಭಾಷೆ' ಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಸುಲಭವಾಗಿ ಏಕ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಬಹುಜನರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಲ್ಲ 'ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮ'ವಾಗಿ 'ಸಮೂಹ ಭಾಷೆ' ಯಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದೆ. ಈ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ಸಿನೆಮಾದ ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳ ಶಕ್ತಿ–ದೌರ್ಬಲ್ಯಗಳಿಂದ ಈ ಭಾಷೆಯೂ ಈ ಭಾಷೆಯ ಅಪೇಕ್ಷೆ ಆವಶ್ಯಕತೆಗಳಿಂದ ಅದರ ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳೂ ಪರಸ್ಪರ ಚೋದನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿವೆ.

ಸಿನೆಮಾದ ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ನಮ್ಮ ಲಕ್ಷ್ಯವಲ್ಲ. ಹಾಗಿದ್ದರೂ ಸಿನೆಮಾದ ಹುಟ್ಟಿನ ಇತಿಹಾಸವನ್ನು ಕೊಂಚ ದೀರ್ಘ ವಾಗಿಯೇ ಪರಿಶೀಲಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ—ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಸಂದರ್ಭ ಎಂಥದೆನ್ನುವುದು ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಲ್ಲಿ ನಟ್ಟಿರಬೇಕು ಎನ್ನುವುದು. ಮನುಷ್ಯ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಪರ್ಕಕ್ಕಾಗಿ ಅನಾದಿಯೆನ್ನುವಷ್ಟು ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದಾನೆ. ಅವುಗಳ ಜೊತೆಗೆ, ಅಷ್ಟೇ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಸಂಗೀತ, ಚಿತ್ರ, ನೃತ್ಯ ಶಿಲ್ಪ, ರಂಗಭೂಮಿ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನೂ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧನಗಳಾಗಿ ಶಾಬ್ದಿಕೇತರವಾದ ಭಾಷೆಗಳಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿದ್ದಾನೆ. ಸಿನೆಮಾ ಮಾತ್ರ, ಮನುಕುಲದ ಹೊಸ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಈ ಶತಮಾನ ದಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿತು. ವೈಜ್ಞಾನಿಕ 'ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕೂಸಾಗಿ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣೆದುರಲ್ಲೇ ಜನ್ಮತಾಳಿದ ಈ ವಿಶಿಷ್ಟ ಭಾಷೆ, ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಈ ವಿಜ್ಞಾನ–ನಗರ–ಸಮೂಹ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅನಿವಾರ್ಯ ಅಗತ್ಯವಾಗಿ ಬಂದಿತು ಎಂಬುದನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು.

ಸಿನೆಮಾ, ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಯಂತ್ರಗಳ ಚಮತ್ಕಾರವೂ ಹೌದು ; ಭಾಷೆಯೂ ಹೌದು. ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅದರ ರೂಪ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳು ತ್ತದೆ ; ಆದರೆ, ಮನುಷ್ಯಮನುಷ್ಯರ ನಡುವಣ ಸಂಪರ್ಕಸಾಧನೆ ಅದರ ಜೀವಜೀವಾಳವಾಗಿದೆ. ಯಂತ್ರತಂತ್ರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯಜೀವ, ತೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಭವಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೆಣಗು ತ್ತಿರುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಭಾಷೆ ಇದು. ಸಿನೆಮಾದ ಒಂದು ಮುಖವನ್ನು ಮಾತ್ರ ನೋಡಿ ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ಕಡೆಗಣಿಸಬಾರದು. ಈ ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿಯ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ ಯಂತ್ರ–ತಂತ್ರ–ನಿರ್ಮಾಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಪರಿಚಯಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಲು ಇಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತಿದ್ದೇವೆ.

೨ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

ಲುಮಿಯೇರ್ ಪ್ರದರ್ಶನದಿಂದ ಮುಂದೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಬಂದಿದೆ. ಪರಿಷ್ಕರಣಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಬಂದಿದೆ. ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಉದಾಹರಣೆ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಲುಮಿಯೇರ್‌ರ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ (CAMERA) ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ (PROJECTOR) ಎಂಬ ಎರಡು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಯಂತ್ರಸಾಧನಗಳಿರಲಿಲ್ಲ; ಅವೆರಡೂ ಒಂದರಲ್ಲೇ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿದ್ದ ಸಂಯುಕ್ತಯಂತ್ರ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣಕ್ಕೂ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೂ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಮುಂದೆ ಕೆಲವೇ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ಅವೆರಡೂ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಯಂತ್ರಗಳಾದವು. ಮೊದಲಿಗೆ ಚಿತ್ರಗಳು ಮೂಕವಾಗಿದ್ದವು. ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಶಬ್ದ ಸೇರಿಕೊಂಡಿದ್ದು ಸುಮಾರು ೧೯೩೦ ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ, ಅಷ್ಟು ತಡವಾಗಿ. ಮುಂಚೆ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಶೈಶವದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಪ್ರದರ್ಶನ ಕಾಲದಲ್ಲಿನ ಅಸಹ್ಯ ಮೌನವನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಸಂಗೀತವಾದ್ಯಗಳ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಕಚೇರಿಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಮೇಲೆ, ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಶಬ್ದ–ಸಂಗೀತಗಳನ್ನು ಅರಗಿನ ತಟ್ಟೆಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಚಿತ್ರದ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿ ಆಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವ್ಯಸ್ಥೆಯೂ ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿತ್ತು. ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರ–ಶಬ್ದಗಳ ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾದ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಇವೆಲ್ಲ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅವಸ್ಥೆಗಳು ಕಳೆದು, ಚಿತ್ರದ ಜೊತೆಗೇ ಶಬ್ದವನ್ನೂ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಬದಿಯಲ್ಲೇ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು, ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಮೇಳವಾಗಿ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾದ್ದು ೧೯೩೦ ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ.

ಹಾಗೇ ಬಣ್ಣ. ಚಿತ್ರಗಳು ಬರೀ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪಿನಲ್ಲೇ ಇರುವುದಕ್ಕಿಂತ ಅವಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣದ ಸಹಜತೆಯನ್ನೂ ವೈಭವವನ್ನೂ ದೊರಕಿಸಿಕೊಡಬೇಕು ಎಂಬ ಹಂಬಲ, ತೀರ ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದಲೂ ಉಂಟಾಗಿತ್ತು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ವರ್ಣರಹಿತವಾಗಿರುವ ಮೂಲ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೇ ನೇರಿಳೆಯೋ ಕಂದೋ ಮುಂತಾದ ಒಂದು ಬಣ್ಣ ಕೊಟ್ಟು ಕೊಂಡು, ಅನಂತರ ಅದರ ಮೇಲೆ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪಿನ ಚಿತ್ರ ಮುದ್ರಿಸಿ, ಇದ್ದುದರಲ್ಲೇ ಕೆಲವುಮಟ್ಟಿನ ವರ್ಣಚ್ಛಾಯೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು; ಒಂದೊಂದು ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಉದ್ದದ ಮುದ್ರಿತ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ, ಚಿತ್ರದ ಒಂದೊಂದು ಸನ್ನಿವೇಶ ಒಂದೊಂದು ಬಣ್ಣದ ನೇಸಲಿನೊಡನೆ ಆಕರ್ಷಕವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು: ಕುಶಲಕರ್ಮಿಗಳ ತಂಡವನ್ನು ನೇಮಿಸಿಕೊಂಡು, ಒಂದೊಂದೇ ಚೌಕಟ್ಟಿಗೂ ಕೈಯಿಂದಲೇ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿಸಿ, ಹಾಗೆ ಸಮಗ್ರ ವರ್ಣಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು— ಮುಂತಾದ ಪ್ರಯತ್ನಗಳೆಲ್ಲ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ

ನಡೆದವು. ಮುಂದೆ, ಸಹಜವಾದ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗ್ರಹಣಗಳ ತಂತ್ರವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. ಈಗ, ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳು ನಿತ್ಯವೆನ್ನುವಷ್ಟು ವಿಸ್ತೃತವಾಗಿ ಪ್ರಚಲಿತಗೊಂಡಿವೆ.

ಮೊದಲನೇ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ಶಬ್ದಚಿತ್ರ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳ ಸಾಧನೆಯಾಯಿತು. ಎರಡನೇ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರ ಆದ ಗಣನೀಯ ಸಾಧನೆಗಳೆಂದರೆ—ಅಗಲ ತೆರೆಯ ಬೇರೆಬೇರೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಹಾಗೂ ಟೆಲಿವಿಜನ್. ೧೯೫೦ರ ದಶಕದಿಂದ ಈಚೆ, ಅಗಲತೆರೆಯ ಅನೇಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು, ವಿವಿಧ ತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಹಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿವೆ. ಇದಲ್ಲದೆ—ಚಪ್ಪಟೆ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ತ್ರಿಮಾನದ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವಂಥವು, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಸುತ್ತಲೂ ವೃತ್ತಭಿತ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಚಮತ್ಕಾರಗಳು ಮುಂತಾಗಿ, ಅಷ್ಟು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗದ ವಿರಲ ಪ್ರಯೋಗಗಳೂ ನಡೆದಿವೆ ; ಶಬ್ದವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸ್ವರಗಳನ್ನು ಕೇಳಿಸುವ STEREOPHONIC ತಂತ್ರಗಳು ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿವೆ. ಇನ್ನು, ಸಿನೆಮಾದ 'ಮರಿ'ಯಾಗಿ ಉದ್ಭವಗೊಂಡ ಟೆಲಿವಿಜನ್, ಸಿನೆಮಾವನ್ನು ಮನೆಮನೆ ಬಾಗಿಲಿಗೆ ತಂದು ಮುಟ್ಟಿಸಿದೆ. ಜನ ಮೊದಲು ಸಂದೇಹಿಸಿದ್ದಂತೆ, ಟೆಲಿವಿಜನ್ ಬಂದದ್ದರಿಂದ ಸಿನೆಮಾ ತನ್ನ ಅಸ್ತಿತ್ವ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳಲಿಲ್ಲ ; ಬದಲು, ಅವೆರಡೂ ಈಗ ಬೇರೆಬೇರೆ ಉದ್ದೇಶಗಳಿಗಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತ ಒಟ್ಟಿಗೇ ಬದುಕುತ್ತಿವೆ. ಇವುಗಳ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ, ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಟೇಪ್‌ಗಳ ಹಾಗೆ, ದೃಶ್ಯ ದಾಖಲೆಯ ಟೇಪ್ (VIDEO-TAPE)ಗಳೂ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿವೆ.

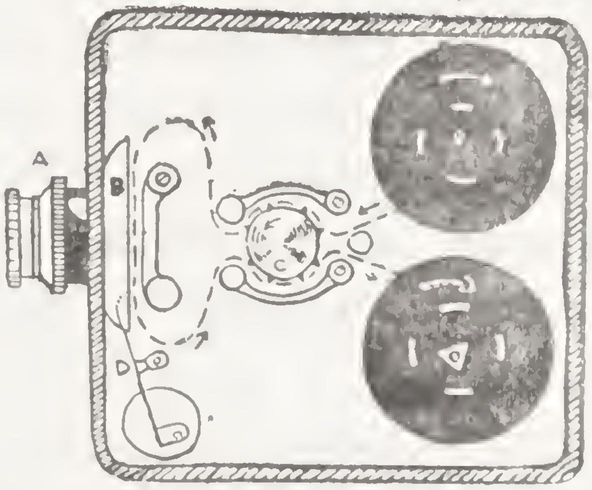
ಪ್ರಸ್ತುತ ನಾವು, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳನ್ನು ಐತಿಹಾಸಿಕವಾಗಿ ಗಮನಿಸುತ್ತಿಲ್ಲ, ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಈ ಸಂಬಂಧದ ಯಂತ್ರಸಮುದಾಯದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನೂ ವಿವರವಾಗಿ ಪರಿಚಯಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಉದ್ದೇಶಿಸಿಲ್ಲ. ಚಲನಚಿತ್ರದ ಒಟ್ಟು ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕಾಗಿ, ಈ ಮಾಧ್ಯಮ ಯಾವ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡಿದೆಯೋ ಅಂಥವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದ್ದನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಷ್ಟೇ ನಮ್ಮ ಉದ್ದೇಶ. ಯಂತ್ರವಿವರಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಯಂತ್ರತತ್ತ್ವವನ್ನಷ್ಟೇ ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ನಮಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ್ದನ್ನು ಮಾತ್ರ ಈ ಮುಂದೆ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳೋಣ.

ಸಿನೆಮಾ ಎಂದರೆ ಚಿತ್ರಸರಣಿ. ಮೊದಲು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಕೆಮೆರಾ ಬೇಕು. ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್ ಬೇಕು. ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಒದಗುವ ಸಾಧನ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ. ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ, ಅನಂತರ, ಅಗತ್ಯವಾದ ಧ್ವನಿ

ಯನ್ನೂ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದು ಸ್ಥೂಲ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಸಿನೆಮಾದ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಈ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ವಿಭಾಗಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಪರಿಚಯಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು : ೧. ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ ೨. ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ ೩. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಸಂಸ್ಕರಣ ೪. ಶಬ್ದದಾಖಲು ಮತ್ತು ಶಬ್ದಮುದ್ರಣ ೫. ಪ್ರಕಾಶಸಲಕರಣೆಗಳು.

೧ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ (ಕೆಮೆರಾ)

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಮೂಲತಃ ಇರುವುದು ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಗಳೇ. ಮನುಷ್ಯರಲ್ಲಿ ಇರುವ **ದೃಷ್ಟಿಶೇಷದ** ದೌರ್ಬಲ್ಯವನ್ನು ಆಧರಿಸಿಕೊಂಡು, ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರ ಮಾಲಿಕೆಯ ಮುಖಾಂತರ ಚಲನೆಯ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವುದು ಚಲನಚಿತ್ರದ ತಂತ್ರ. ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಕೆಮೆರಾ ಹಾಗೂ ಸ್ತಬ್ಧ ಚಿತ್ರಗಳ ಕೆಮೆರಾ ನಡುವೆ ಅಂಥ ಭಿನ್ನತೆಯೇನಿಲ್ಲ. ಸತತವಾಗಿ, ಒಂದಾದಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಬೇರೆಬೇರೆ ರೀತಿಯ ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕಾದ ಕಾರಣ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ **ಯುವ** (LENS—ಲೆನ್ಸ್) ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಾಮರ್ಥ್ಯದ್ದಾಗಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಮಾಲಿಕೆಯನ್ನು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ, ಇಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಚಲನೆಯನ್ನು ಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.



ಚಿತ್ರ ೨— ಸರಳ ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾದ ಒಳನೋಟ

A— ಯುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ B— ಕವಾಟ C— ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಚಲಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ D— ಚಲನ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವಿವರ ನೋಟ

ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾದ ಮುಖ್ಯವಾದ ಭಾಗಗಳು ಎರಡು : ಒಂದು—ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಪ್ರತಿಫಲಿತವಾಗಿ ಬರುವ ಕಿರಣರಾಶಿಯನ್ನು ಕ್ರೋಢೀಕರಿಸಿ ಅದರ ಬಿಂಬವನ್ನು ಮೂಡಿಸಿಕೊಡುವ **ಯವ** (LENS) ; ಎರಡು—ಚಲನೆಯ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸತತವಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ನಿಲಿಸುತ್ತ, ಒಮ್ಮೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ **ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ** (INTERMITTENT MOTION) ಯಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಚಾಲಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ. ೨)

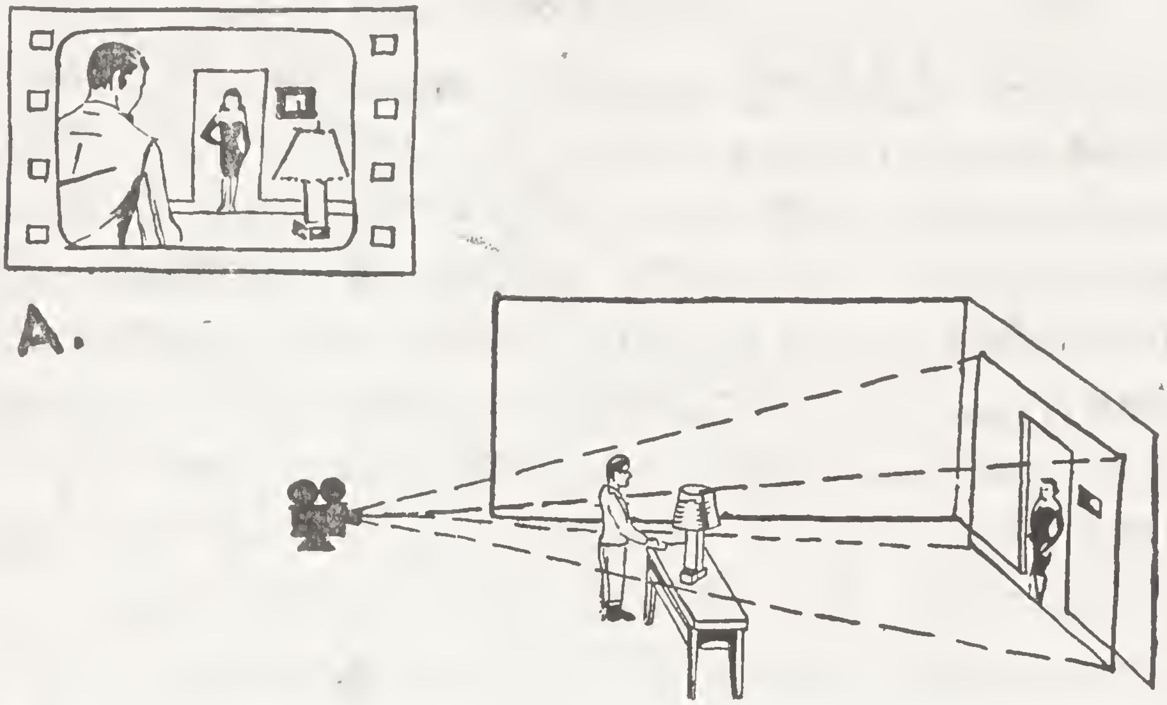
ಯವಗಳು

ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಯವಗಳು ನಾವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಲ್ಲ ಸರಳ ಯವಗಳಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿನ ಒಂದೊಂದು ಯವವೂ ಅನೇಕ ಯವಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಯವಸಂಯೋಜನೆ ಅಥವಾ ಯವಸಂಕೀರ್ಣ (LENS COMPLEX)ವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಲೆನ್ಸ್ ಮಾಡುವುದು ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿನ ಕೆಲಸವನ್ನೇ. ಆದರೆ ಜೀವಂತವಾದ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣುಗಳಲ್ಲಿನ ಯವ, ಕಿರಿದಾಗುತ್ತ ಅಗಲವಾಗುತ್ತ, ದೂರಹತ್ತಿರದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಬೇಕೆನ್ನುವ ಸ್ಪಷ್ಟತೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ತನ್ನಿಂದ ತಾನೇ ಚಮತ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲಂಥದು. ಅಪಾರ ಕೌಶಲದಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಯಾವುದೇ ಯವಸಂಕೀರ್ಣ ಕೂಡ ಇಂಥ ಪ್ರಚಂಡ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಹೊಂದಿರಲಾರದು. ಆದಕಾರಣ, ಕೆಮೆರಾ, ತನ್ನ ಆವಶ್ಯಕತೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ಹಲವಾರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಯವಸಂಕೀರ್ಣಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಯವಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ, ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದಲೇ ಹಲವಾರು ವಿಶಿಷ್ಟ ದೃಶ್ಯಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸುತ್ತಾನೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಹಿಂದೆ ಮುಂದಕ್ಕಿರುವ ಎರಡು ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವೆ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಯಾವ ಅಂತರವಿದೆಯೋ ಅದು, ಎಂದರೆ, **ಅಂತರಭಾಸ**(PERSPECTIVE) ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆಯಾಗಿ ಭಾಸವಾಗುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುವುದು ; ಚಿತ್ರದ ಒಟ್ಟು ಕ್ಷೇತ್ರವಲ್ಲಿ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ವಸ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತ ಉಳಿದೆಲ್ಲವೂ ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ; ಮುನ್ನೆಲೆ ಅತ್ಯಂತ ಖಚಿತವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತಿದ್ದು ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮಸಕಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು, ಇಲ್ಲವೆ, ಹಿನ್ನೆಲೆಮುನ್ನೆಲೆಗಳೆರಡೂ ಸಮಾನಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು—ಮುಂತಾದ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಸಾಧಿತವಾಗುತ್ತವೆ.

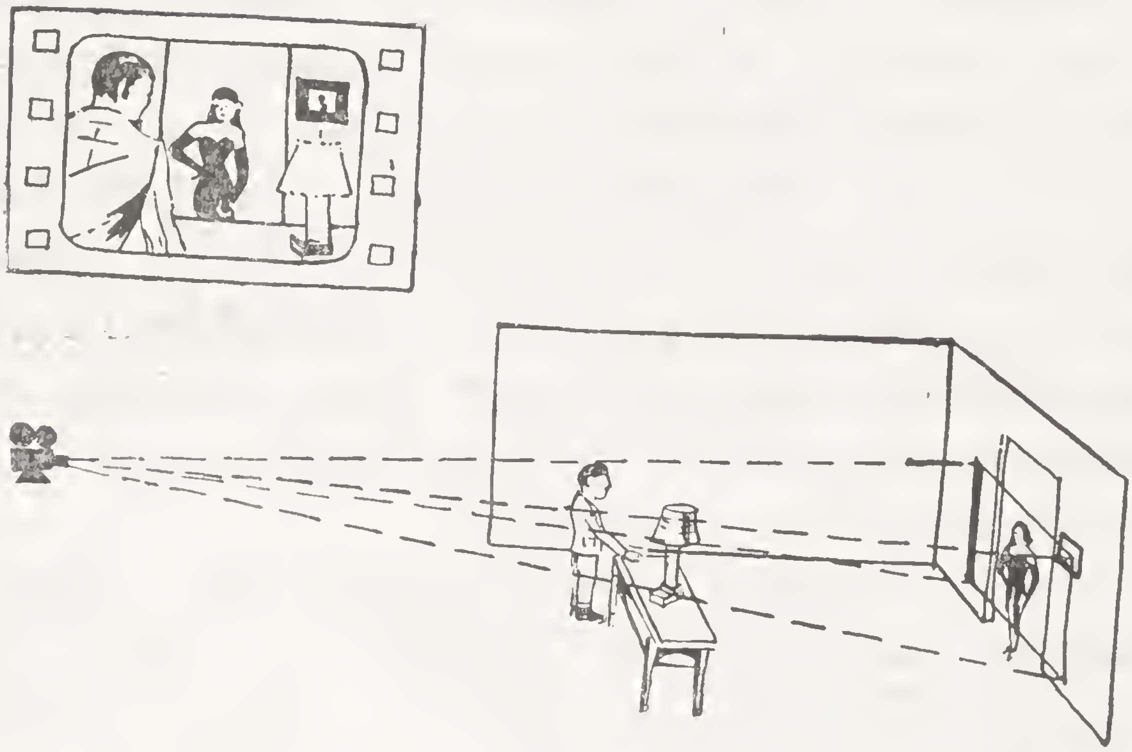
ಲೆನ್ಸಿನ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶ, ಅದರ **ಸಂಗಮದೂರ** (FOCAL LENGTH): ಒಂದು ಯುವದ **ದೃಶ್ಯಕೇಂದ್ರ** (OPTICAL CENTRE)ಕ್ಕೂ ಮತ್ತು **ಸಂಗಮ ಬಿಂದು** (POINT OF FOCUS) ವಿಗೂ ಇರುವ ಅಂತರ (ಅಂದರೆ, ಲೆನ್ಸ್‌ಗೂ ಮತ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟಬಿಂಬ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಫಿಲ್ಮ್‌ಗೂ ಇರುವ ಅಂತರ) ಸಂಗಮದೂರ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಸಂಗಮದೂರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ಯುವಗಳನ್ನು, **ಹ್ರಸ್ವ ಸಂಗಮದೂರ** (SHORT FOCUS)ದ ಯುವಗಳು ಹಾಗೂ **ದೀರ್ಘಸಂಗಮ ದೂರ** (LONG FOCUS)ದ ಯುವಗಳು ಎಂದು ಎರಡು ಬಗೆಯಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿರು ತ್ತಾರೆ. ಯುವದ ಸಂಗಮದೂರ, ಹ್ರಸ್ವ (ಕಡಿಮೆ)ವಿದ್ದಷ್ಟೂ ಅದು ತನ್ನೆದುರಿನ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ ; ಯುವದ ಸಂಗಮದೂರ **ದೀರ್ಘ** (ಹೆಚ್ಚು)ವಿದ್ದಷ್ಟೂ ಅದು ಗ್ರಹಿಸುವ ವಿಸ್ತಾರ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರ ಇನ್ನೊಂದು ಪರಿಣಾಮವೆಂದರೆ—ಹ್ರಸ್ವಸಂಗಮದೂರದ ಯುವವನ್ನು ಬಳಸಿದಾಗ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುಗಳು ದೂರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ ; ಹಾಗೆಯೇ, ದೀರ್ಘಸಂಗಮದೂರದ ಯುವವನ್ನು ಬಳಸಿದಾಗ ದೂರದ ವಸ್ತುಗಳು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿರು ವಂತೆ ಭಾಸ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಸಂಗಮದೂರ ತುಂಬ ಕಡಿಮೆಯಿರುವ ಯುವಗಳನ್ನು **ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣಯುವ** (WIDE ANGLE LENS) ಗಳೆಂದೂ ಸಂಗಮದೂರ ತುಂಬ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ಯುವಗಳನ್ನು **ದೂರಗ್ರಹಣಯುವ** (TELEPHOTO LENS) ಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವೆರಡಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯಸ್ಥ ವಾಗಿರುವ, ಮಧ್ಯಮಸಂಗಮದೂರವುಳ್ಳ ಯುವಗಳನ್ನು **ಸಾಮಾನ್ಯಯುವ** ಅಥವಾ **ಸಹಜಗ್ರಹಣಯುವ** (NORMAL LENS) ಎಂದು ಹೆಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಾಮಾನ್ಯಯುವ, ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣುಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸುವ ವಿಸ್ತಾರವನ್ನೇ (ತೀರ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆ ಇಲ್ಲದೆ) ಗ್ರಹಿಸುವಂಥದು.

೩೫ ಮಿ ಮೀ. ನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಳಕೆಯ ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ—೫೦ ಮಿ ಮೀ. ಸಂಗಮದೂರದ ಯುವ, ಸಾಮಾನ್ಯಯುವ ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ; ೨೫ ಮಿ ಮೀ. ಸಂಗಮದೂರದ ಯುವ, ವಿಸ್ತಾರಯುವ ಎಂದೂ ೭೫ ಮಿ ಮೀ. ಸಂಗಮದೂರದ ಯುವ, ದೂರಗ್ರಹಣಯುವ ಎಂದೂ ನಿರ್ದೇಶಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೂ ಕೊಂಚ ವಿವರವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ —೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ, ಸುಮಾರಾಗಿ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಸಂಗಮದೂರಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಇರುವಂಥವು ವಿಸ್ತಾರಯುವಗಳೆನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ; ೩೫ ಮಿ ಮೀ, ನಿಂದ ೬೦ ಮಿ ಮೀ. ಸಂಗಮದೂರವಿರುವ ಯುವಗಳು ಸಾಮಾನ್ಯಯುವ ಗಳೆನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ; ೬೦ ಮಿ ಮೀ. ಗಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಂಗಮದೂರವಿರುವ ಲೆನ್ಸ್ ಗಳು ದೂರಗ್ರಹಣಯುವಗಳೆನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಅತ್ಯಂತ ಕಡಿಮೆ ಸಂಗಮದೂರವಿರುವ

A.



B.



ಚಿತ್ರ ೩— ಯವಗಳು : ಸಂಗಮದೂರ ಮತ್ತು ಅಂತರಭಾಸ.

A— ಕಡಿಮೆ ಸಂಗಮದೂರದ (ಹ್ರಸ್ವಸಂಗಮದೂರ) ಲೆನ್ಸ್ ಬಳಸಿದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ಕ್ಷೇತ್ರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ; ಅಂತರ ಭಾಸ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ; ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ. B— ಹೆಚ್ಚು ಸಂಗಮದೂರದ (ದೀರ್ಘಸಂಗಮ ದೂರ) ಲೆನ್ಸ್ ಬಳಸಿದಾಗ, ಕಡಿಮೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ; ಅಂತರಭಾಸ ಕಡಿಮೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ; ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಫಿಶ್-ಅಯ್ (FISH EYE=ಮೀನುಗಣ್ಣು) ಲೆನ್ಸ್, ಸುಮಾರು ೧೮೦ ಡಿಗ್ರಿ ಯಷ್ಟು ವಿಶಾಲ ವಿಸ್ತಾರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ, ದೂರಗ್ರಹಣಯವಗಳು ಅತ್ಯಂತ ಗರಿಷ್ಠ. ೧೨೦೦ ಮಿ ಮೀ. ಸಂಗಮದೂರದ ತನಕವೂ ಇರುವುದುಂಟು. ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ದೂರಗ್ರಹಣ ಬೇಕೆಂದಾಗ ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಟೆಲಿಸ್ಕೋಪನ್ನೇ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು.

ಈಚಿನ ೨೦-೨೫ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ **ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್** (ZOOM LENS) ಎಂಬ ವಿಶೇಷ ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿವೆ. ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಉಳಿದವುಗಳಂತೆ ಸಂಗಮ ದೂರ ನಿಶ್ಚಿತವಾಗಿರದೆ, ಅದು ಬೇಕಾದ ಸಂಗಮದೂರಕ್ಕೆ ಅಳವಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವಂತಿರುತ್ತದೆ. ಹಲವು ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳಿಂದ ಸಾಧಿಸಬೇಕಾದ್ದನ್ನು ಈ ಬಗೆಯ ಒಂದೇ ಲೆನ್ಸ್‌ನಿಂದ ಸಾಧಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ಇದರ ಮೂಲಕ, ಕೆಮೆರಾ ಚಲಿಸದೆಯೇ ಅದು ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಭಾಸವನ್ನುಂಟುಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ. ಮತ್ತು, ಇನ್ನೂ ಅನೇಕ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಈ ಲೆನ್ಸ್‌ನಿಂದ ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಳ್ಳೇ ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ೧೦ ಮಿಮೀ. ನಿಂದ ೧೦೦ ಮಿ ಮೀ. ತನಕದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ಸಂಗಮದೂರ ಇರಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಯವಗಳಲ್ಲಿ ಗಣ್ಯವಾಗುವ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಶ, ಅದು ಕಾಣಿಸುವ **ಅಂತರಭಾಸ** (PERSPECTIVE)—ಎಂದರೆ, ಮುನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುವಿಗೂ ಅದರ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಇರುವ ವಸ್ತುವಿಗೂ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಆಳ-ಅಂತರದ ಭಾಸ. ದೀರ್ಘಸಂಗಮದೂರದ ಯವದಲ್ಲಿ ತೋರುವ ಅಂತರಭಾಸ ಕಡಿಮೆ ; ಅದರಲ್ಲಿ, ಮುಂದಿರುವ ವಸ್ತುವಿಗೂ ಹಿಂದಿರುವ ವಸ್ತು ವಿಗೂ ನಡುವಿನ ಆಳದ ಕಲ್ಪನೆ ಅಷ್ಟಾಗಿ ಉಂಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಹ್ರಸ್ವಸಂಗಮದೂರದ ಯವದಲ್ಲಿ ತೋರುವ ಅಂತರಭಾಸ ಹೆಚ್ಚು ; ಇದರಲ್ಲಿ ಆಳ ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ. ೩)

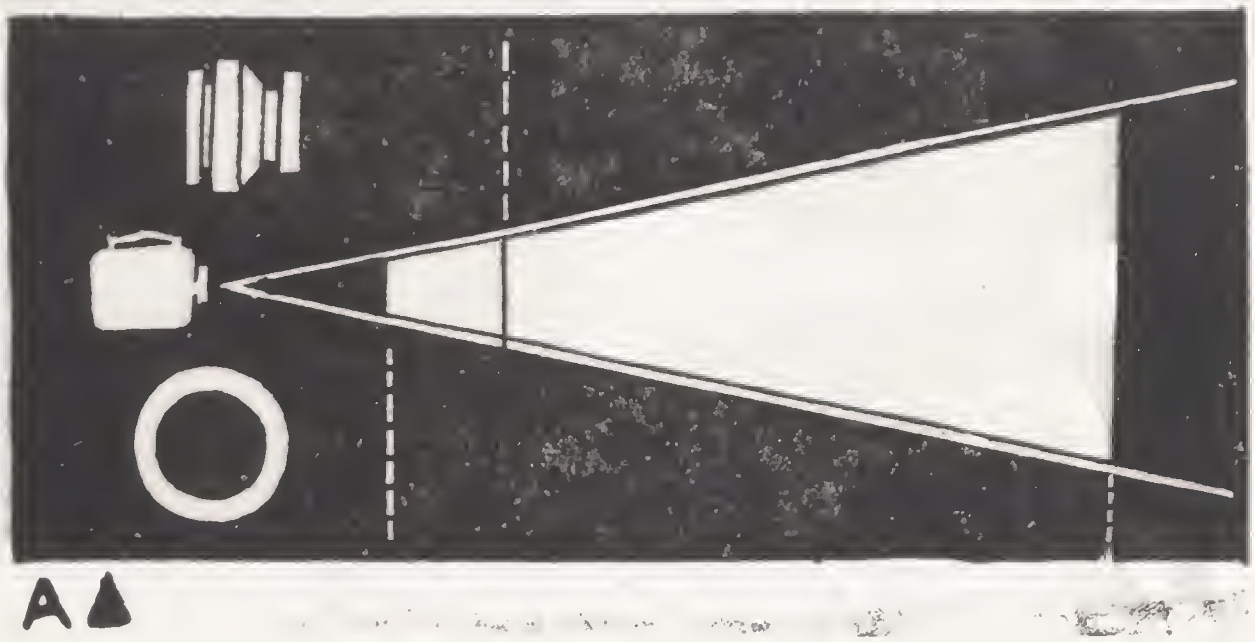
ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ

ಯವವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗ, **ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ** (APERTURE), ಇದು ಯವದಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಪ್ರಕಾಶವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ರಂಧ್ರ ಎನ್ನಬಹುದಾದರೂ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಅಷ್ಟು ಸರಳವಾದ್ದಲ್ಲ. ಲೋಹದ ಹಲವು ತೆಳುದಳಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿ, ಅವುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರದ ರಂಧ್ರ ಕಲ್ಪಿತ ವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ; ದಳಗಳು ಚಲಿಸುವಂತಿದ್ದು, ಅವುಗಳ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರ ದೊಡ್ಡದಾಗಲು ಅಥವಾ ಕಿರಿದಾಗಲು ಬರುವಂತಿರುತ್ತದೆ. ಈ ದಳಯೋಜನೆಗೆ **ಡಯಾಫ್ರಮ್** (DIAPHRAGM) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಡಯಾಫ್ರಮ್‌ನ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ ಹಿರಿದಾಗುತ್ತ ಅಥವಾ ಕಿರಿದಾಗುತ್ತ ಬರಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವುದರಿಂದ, ಆ

ಮೂಲಕ ಒಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಬೆಳಕಿನ ಮೊತ್ತವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ರಂಧ್ರದ ಪ್ರಮಾಣವನ್ನು (ಎಂದರೆ, ಅದರ ಮೂಲಕ ಯವದ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಪ್ರಕಾಶದ ಪರಿಮಾಣವನ್ನು) f ಸಂಖ್ಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. f ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಾದಂತೆ ರಂಧ್ರ ಕಿರಿದಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ ; f ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆಯಾದಂತೆ ರಂಧ್ರ ದೊಡ್ಡದು ಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಯವದ ಗುಣವನ್ನು ಹೇಳುವಾಗ ಅದನ್ನು, ಅದರ ಕನಿಷ್ಠ ಸಾಧ್ಯ f ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು (ಎಂದರೆ, ಆ ಯವದಲ್ಲಿ ಹಾದುಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಗರಿಷ್ಠ ಬೆಳಕಿನ ಪರಿಮಾಣವನ್ನು) ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ ಹೇಳುವುದು ರೂಢಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಯವಗಳನ್ನು, f 2, f 4·8 ಮುಂತಾಗಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಯವವೊಂದನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸುವಾಗ, ಅದರ ಸಂಗಮದೂರವನ್ನೂ ಮತ್ತು ಅದು ಕೊಳ್ಳುವ ಗರಿಷ್ಠ ಬೆಳಕಿನ ಪರಿಮಾಣವನ್ನೂ ಕೂಡಿಯೇ ಉಲ್ಲೇಖಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಂಗಮದೂರವನ್ನು F ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ನಿರ್ದೇಶಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎಂದರೆ, ಯವಗಳನ್ನು F 75 mm: f 4·8 ಎಂದೋ F 50 mm. f 2 ಎಂದೋ ನಿರ್ದೇಶಿಸುವಾಗ, ಆ ಯವದ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವೇನೆಂಬುದು ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ.

(F ಸಂಖ್ಯೆಯಿಂದ ತಿಳಿಯುವ ಬೆಳಕಿನ ಪರಿಮಾಣ ಅಷ್ಟು ಕರಾರುವಾಕ್ಕಲ್ಲವೆಂಬ ಕಾರಣ, ಈಚೆಗೆ, ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಸಾಧನದಿಂದ ಅದನ್ನು ಅಳೆದು ನಿರ್ದೇಶಿಸುವ T ಸಂಖ್ಯೆ ಎಂಬ ಹೊಸ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.)

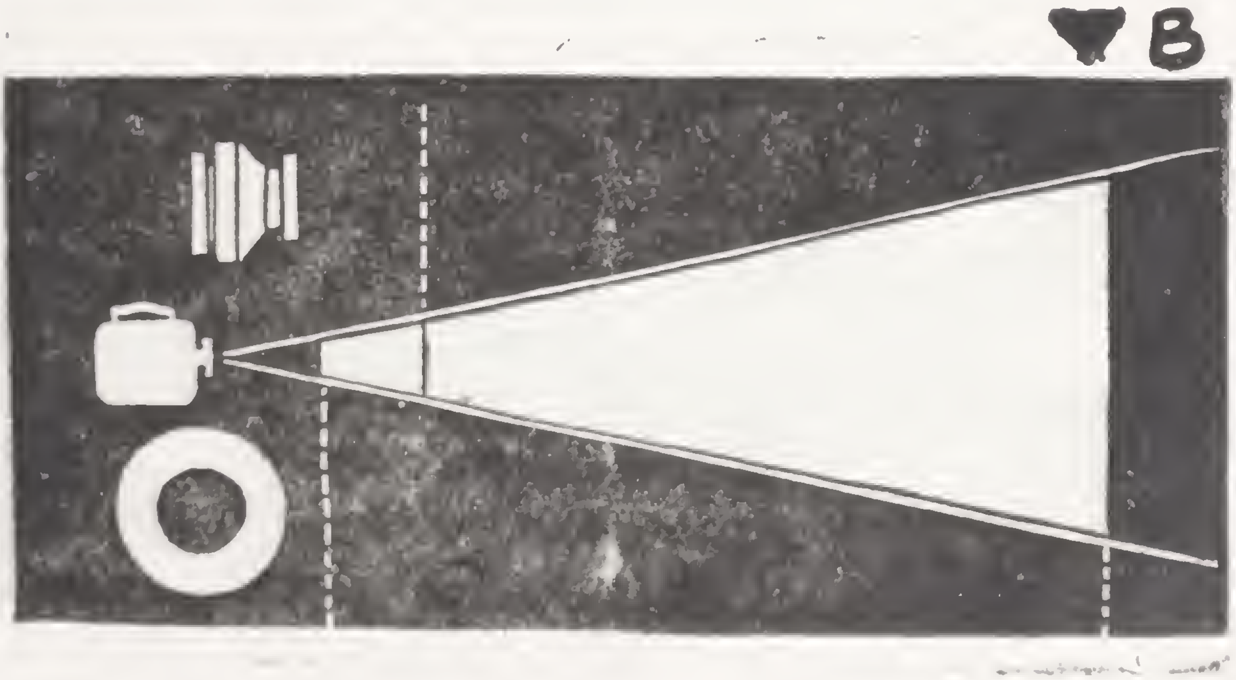
ಇಲ್ಲಿ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕಾದ ಮತ್ತೊಂದು ಅಂಶ, **ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ** (DEPTH OF FIELD) ಎನ್ನುವುದು. ಒಂದು ಯವವನ್ನು ಯಾವುದೋ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆ ಸಂಗಮಗೊಳಿಸಿದಾಗ, ಅದೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಅದರ ಆಚೆಯೀಚೆ, ಹಿಂಭಾಗ ಮುಂಭಾಗ ಕೊಂಚಕೊಂಚ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ಇತರ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳೂ 'ಸಂಗಮದಲ್ಲಿವೆ ಎನ್ನುವಂತೆ' ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿಯೇ ಕಾಣುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ 'ಸಂಗಮದಲ್ಲಿದೆ ಎನ್ನುವಂತೆ' ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುವ ಒಟ್ಟು ಅಂತರವನ್ನು **ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ** ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಯವದ f ಸಂಖ್ಯೆ ಬದಲಾದಂತೆ, ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರದ ವ್ಯಾಸವೂ ಕಿರಿದಾಗಿಯೋ ಹಿರಿದಾಗಿಯೋ ಬದಲಾಗುವುದರಿಂದ, ಆ ಯವದ ವ್ಯಾಸವೇ ಬದಲಾದಂತಾಗುತ್ತದೆ ; ಇದರಿಂದ ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿಯೂ ಬದಲಾಗುತ್ತದೆ. f ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಿದಂತೆ (ಕಿರಿದಾದ ರಂಧ್ರ) ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ ; ಹೆಚ್ಚು ಅಂತರದ ವಸ್ತುಗಳು ಸಂಗಮದಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ತೋರುತ್ತವೆ. f ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆಯಾದಂತೆ (ಹಿರಿದಾದ ರಂಧ್ರ) ಸ್ವಲ್ಪ ಅಂತರ ಮಾತ್ರವೇ ಸಂಗಮದಲ್ಲಿದ್ದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ ; ಆಗ, ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಭಾಗ ಮಾತ್ರ ಸ್ಪಷ್ಟ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದು ಉಳಿದವೆಲ್ಲ ಮಸುಕಾಗಿ ಕತ್ತಲಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತವೆ.

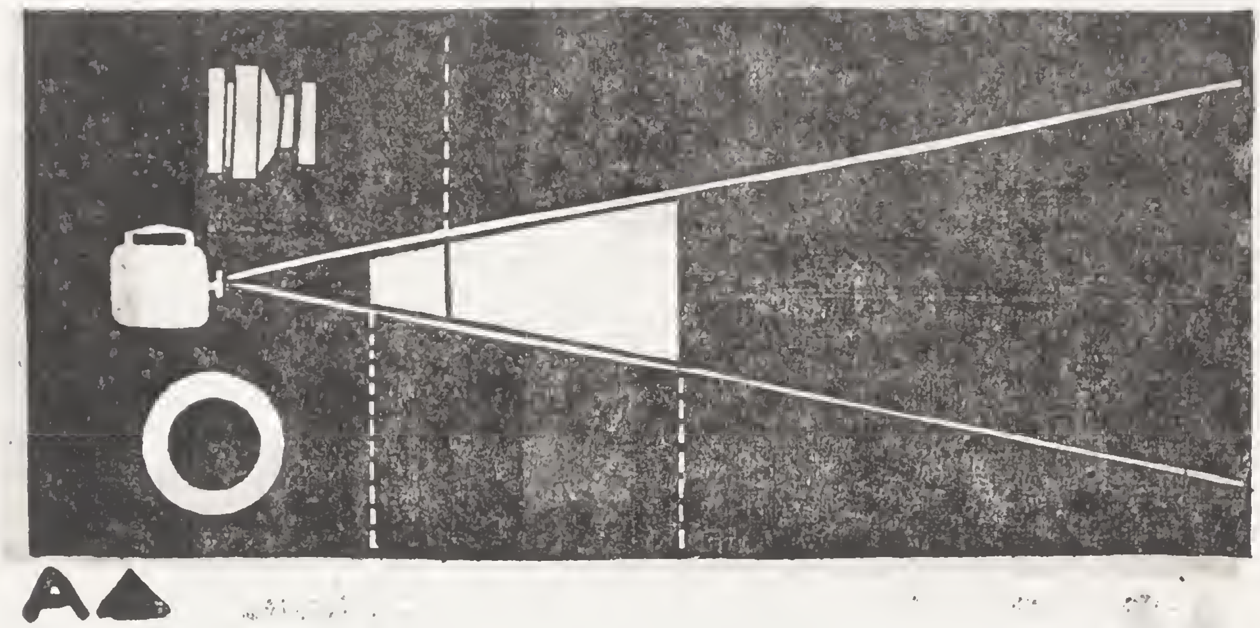


ಚಿತ್ರ ೪-- ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ ಮತ್ತು ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ.

A— (ಮೇಲಿನದು) ರಂಧ್ರ ದೊಡ್ಡದಿದೆ (f ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆ) ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಿದೆ.

B— (ಕೆಳಗಿನದು) ರಂಧ್ರ ಕಿರಿದಾಗಿದೆ (f ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚು) ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿದೆ.

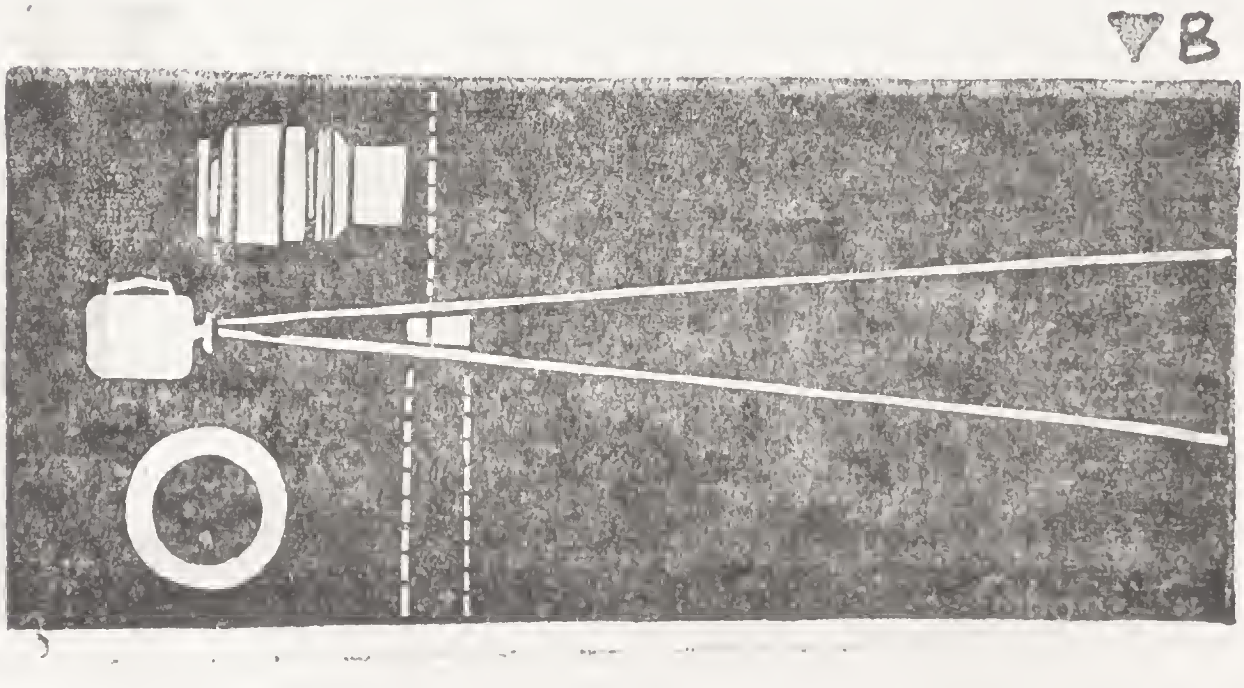




ಚಿತ್ರ ೫— ಸಂಗಮ ದೂರ ಮತ್ತು ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ

A— (ಮೇಲಿನದು) ಹ್ರಸ್ವ (ಕಡಿಮೆ) ಸಂಗಮ ದೂರದ ಯುವದಲ್ಲಿ ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ.

B— (ಕೆಳಗಿನದು) ದೀರ್ಘ (ಹೆಚ್ಚು) ಸಂಗಮ ದೂರದ ಯುವದಲ್ಲಿ ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ತುಂಬ ಕಡಿಮೆ.



ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಅಂಶಗಳು ಹಲವು ; ೧. ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ, ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ ಕಿರಿದುಕಿರಿದಾಗುತ್ತ ಹೋದಂತೆ (f ಸಂಖ್ಯೆ ಬದಲಾದಂತೆ) ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ, (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೪) ೨. ಯವದ ಸಂಗಮದೂರ ಹೆಚ್ಚಿದ್ದಂತೆ ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ ; ಯವದ ಸಂಗಮ ದೂರ ಕಡಿಮೆಯಿದ್ದಂತೆ ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೫) ೩. ಕೆಮರಾ ವಸ್ತುವಿಗೆ ದೂರವಾಗಿದ್ದು (ದೂರಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರೆ) ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ ; ಅದು ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸಮೀಪವಾಗಿದ್ದು (ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರೆ) ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಿರುತ್ತದೆ.

ಸಂಗಮದೂರ—f ಸಂಖ್ಯೆ—ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಎಂಬ ಈ ಮೂರರ ಸಂಬಂಧ ವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಳಿಸಲು ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಹೇಳಬಹುದು : 25 ಮಿ ಮೀ. ನ ಯವವನ್ನು (ವಿಸ್ತಾರ—ಹ್ರಸ್ವ) ಬಳಸಿ, f ೧೧ ರಲ್ಲಿ (ರಂಧ್ರಕಿರಿದು) ಪ್ರಖರ ಬೆಳಕಿರಲ್ಲಿ ೨೦ ಅಡಿ ದೂರದ ವಸ್ತುವೊಂದಕ್ಕೆ ಸಂಗಮಗೊಳಿಸಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿದಾಗ, ಸುಮಾರು ೪ ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ಹಿಡಿದು ದಿಗಂತದ ತನಕವೂ, ಅಷ್ಟು ಅಂತರವೂ, ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಅಳವಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಅದೇ ೭೫ ಮಿ ಮೀ. ಯವವನ್ನು (ದೂರ—ದೀರ್ಘ) ಬಳಸಿ, f ೪ ರಲ್ಲಿ (ರಂಧ್ರ ಹಿರಿದು) ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ೪ ಅಡಿ ದೂರವಿರುವ ವಸ್ತುವೊಂದಕ್ಕೆ ಸಂಗಮಗೊಳಿಸಿದರೆ, ಆಗ, ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕೇವಲ ೪ ಇಂಚುಗಳ ಅಂತರವಷ್ಟೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹೀಗೆ ಪಟ್ಟಿಮಾಡಬಹುದು :

ಹ್ರಸ್ವ (ಕಡಿಮೆ) ಸಂಗಮದೂರ/ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣ ಯವ

ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ.
ಅಂತರಭಾಸ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ.
ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ.

ದೀರ್ಘ (ಹೆಚ್ಚು) ಸಂಗಮದೂರ/ದೂರಗ್ರಹಣ ಯವ

ಕಡಿಮೆ ವಿಸ್ತಾರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ,
ಅಂತರಭಾಸ ಕಡಿಮೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.
ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ತುಂಬ ಕಡಿಮೆ.

ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ ಕಿರಿದು (f ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚು)

ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹೆಚ್ಚು
ಪ್ರಖರ ಬೆಳಕು ಅಗತ್ಯ.

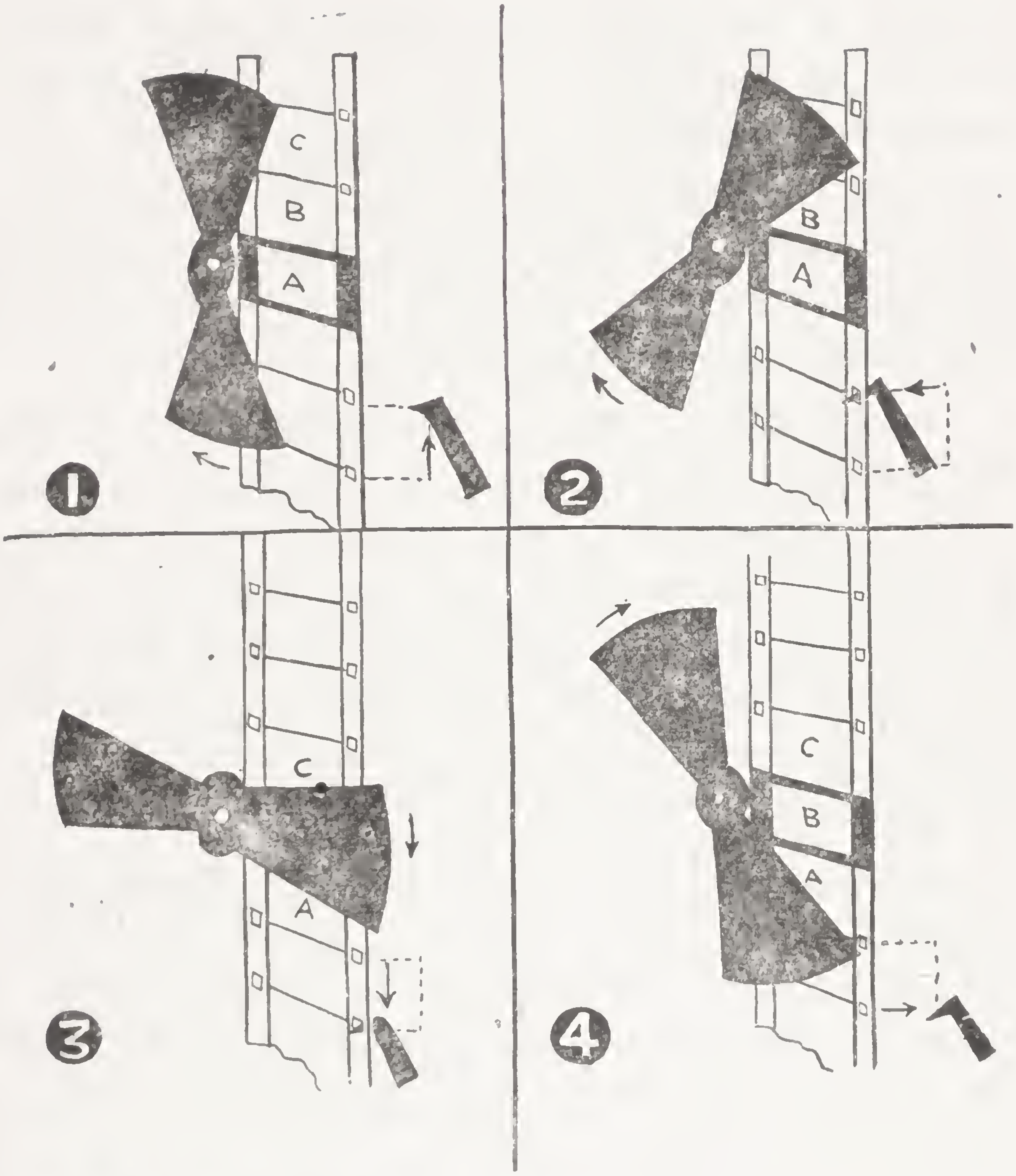
ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ ಹಿರಿದು (f ಸಂಖ್ಯೆ ಕಡಿಮೆ)

ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕಡಿಮೆ
ಮಂದ ಬೆಳಕು ಸಾಕು.

ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ

ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖ್ಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, **ವಿಖಂಡಚಲನೆ** (INTERMITTENT MOTION) ಯದು. ವಿಖಂಡಚಲನೆ ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನಿಂತು ನಿಂತು ಚಲಿಸುವ ರೀತಿ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣವಾಗುವ ಅತ್ಯಲ್ಪಕಾಲ, ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು ಹಾಗೂ ಅನಂತರ ಅದು ಚಲಿಸಿ, ಮತ್ತೆ ಮುಂದಿನ ಚೌಕವನ್ನು ಒಡ್ಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿ, ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲೂ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯ ಕಾರ್ಯ ವಿಧಾನ ಒಂದೇ ಬಗೆಯದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಮುಖ್ಯ ಭಾಗಗಳೆಂದರೆ—ಚಾಲಕನಖ ಅಥವಾ ಮಾಲ್ಟೀಸ್ ಕ್ರಾಸ್ ಮತ್ತು ಹಲ್ಲುಗಾಲಿಗಳು. ಈ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುವ ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗ, **ಕವಾಟ** (SHUTTER).

ಸಂಪುಟಿಕೆ (MAGAZINE) ಯಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಟ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಸುರುಳಿ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಬಿಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಲೆನ್ಸ್ ಎದುರು ವಿಖಂಡಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಹಾದು ಮುಂದೆ ಹೋಗಿ, ಅಲ್ಲಿರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಖಾಲಿ ಸಂಪುಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸುರುಳಿ ಸುತ್ತಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹಲ್ಲು ಚಕ್ರಗಳು, ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಒಳಕ್ಕೆ ತಳ್ಳುವ ಹಾಗೂ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಹಲ್ಲುಗಾಲಿಗಳ ಕೆಲಸವೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಸತತವಾಗಿ ಅಖಂಡಚಲನೆ ಯಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಿರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಮಾತ್ರ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ, ಸಂಪುಟಿಕೆಯಿಂದ ಸಂಪುಟಿಕೆಗೆ ಅಖಂಡಚಲನೆಯಲ್ಲೇ ಸಾಗುತ್ತದೆ ; ಆದರೆ, ಲೆನ್ಸ್ ಎದುರು ಹಾಯುವಾಗ ಮಾತ್ರ ವಿಖಂಡಚಲನೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಿರುವ ಸಾಧನವೆಂದರೆ, **ಚಾಲಕನಖ.** ತಿರುಗುತ್ತಿರುವ ವಿಚಾಲಕ ಚಕ್ರ (CAM) ವೊಂದಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಸಿರುವ ಚಾಲಕನಖ, ಆ



ಚಿತ್ರ ೬— ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ

(A, B, C— ಚಿತ್ರ ಚೌಕಗಳು)

1. A ಚೌಕಕ್ಕೆ ಕವಾಟ ತೆರೆದುಕೊಂಡಿದೆ. 2. ಚಾಲಕನಖ ರಂಧ್ರಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿಕೊಂಡಿದೆ; ಕವಾಟ ಚಲಿಸಲು ಅಣಿಯಾಗಿದೆ. 2. ಕವಾಟ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡಿದೆ: ಚಾಲಕನಖ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆಳೆಯುತ್ತಿದೆ. 4. ಕವಾಟ ತೆರೆದುಕೊಂಡು B ಚೌಕ ಈಗ ತೆರವಿಗೆ ಒಡ್ಡಿಕೊಂಡಿದೆ; ಚಾಲಕನಖ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಬಂದಿದೆ.

ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ, ಒಮ್ಮೆ ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಚಲಿಸುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಚಲಿಸಿದಾಗ ಈ ನಖದ ಕೊಕ್ಕು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ರಂಧ್ರಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ; ಅನಂತರ ಅದರ ಚಲನೆ ಬದಲಾಗಿ, ಅದು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ; ಹಾಗೆ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವಾಗ ತನ್ನ ಕೊಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿಕೊಂಡ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೊಂಚ (ಎಂದರೆ, ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕದಷ್ಟು) ಕೆಳಕ್ಕೆ ಎಳೆಯುತ್ತದೆ. ಎಳೆದಾಗುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಅದರ ಕೊಕ್ಕು ಹೊರಬರುತ್ತದೆ, ಮತ್ತು ಅದು ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಚಲಿಸಿ ರಂಧ್ರದೊಳಕ್ಕೆ ಸಿಲುಕಿಕೊಳ್ಳುವ ತನಕ, ಪಟ್ಟಿ ನಿಂತಿರುತ್ತದೆ.

ವಿಖಂಡಚಲನೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲಿಕ್ಕೆ, ಚಾಲಕನಖದ ಪದ್ಧತಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ. **ಮಾಲ್ಟೀಸ್‌ಕ್ರಾಸ್** (MALTESE CROSS) ಎಂಬ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನೇ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಮಾಲ್ಟೀಸ್ ಕ್ರಾಸ್, ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಿದ್ದು ತಟ್ಟನೆ ನೋಡಿದರೆ + (ಕ್ರಾಸ್) ಆಕಾರವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಇದರ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲೂ ಬಾಯಿ ಇರುತ್ತದೆ. ತಿರುಗುವ ಚಕ್ರವೊಂದರ ಬದಿಯ ಮೊಳೆಗೆ ಈ ಬಾಯಿ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡಾಗ. ಈ ಕ್ರಾಸ್ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮೊಳೆ ಇದರ ಬಾಯಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡುಬಿಡುವ ಕಾರಣ, ಕ್ರಾಸ್ ಹಾಗೇ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ— ಮತ್ತೊಂದು ಸುತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮೊಳೆ ಬಾಯಿಗೆ ಸಿಕ್ಕು ಎಳೆಯುವತನಕ.

ಈ ಮಧ್ಯೆ **ಕವಾಟ** (ಶಟರ್) ಮಾಡುವ ಕೆಲಸವೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಅದು ನಿಂತಿರುವಾಗ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು. (ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಕೆಮೆರಾ ಮತ್ತು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳೆರಡರಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಬಗೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ.) ಇದರಿಂದ, (ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ) ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಒಳಗೆ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣವಾಗದಿರುವಂತೆ ಹಾಗೂ (ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ) ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಓಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಅದರ ಬಿಂಬ ಹೊರಗೆ ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಬಿದ್ದು ಸಾರಿಸಿಹೋಗದಂತೆ ತಡೆಯುವ ಕೆಲಸವನ್ನು ಶಟರ್ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಎಂದರೆ, ಚಲಿಸುವಾಗ ಮರೆಮಾಡಿ ನಿಂತಾಗ ಮಾತ್ರ ಕಾಣಗೊಡುವುದು ಶಟರ್‌ನ ಕೆಲಸ.

ಈ ವಿಖಂಡಚಲನೆಯ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರದ (ನೋಡಿ ಚಿತ್ರ. ೬) ಮೂಲಕ ಸ್ಪಷ್ಟಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಎರಡು ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಲ್ಲುಗಾಲಿಗಳು ಅದನ್ನು ಒಳಕ್ಕೆ ಕಳಿಸುತ್ತ ಹೊರಕ್ಕೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಅದಕ್ಕೆ ಸತತ ಚಾಲನೆ ಕೊಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ ಹಾಗೂ ಇವುಗಳ ನಡುವೆ ಮಾತ್ರ, ವಿಖಂಡಚಲನೆ ನಡೆದಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಸತತ ಚಲನೆಯ ಮಧ್ಯೆ ವಿಖಂಡಚಲನೆ ನಡೆಯುವುದರಿಂದ, ಆ–ಈ ಚಲನೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸದಿಂದಾಗಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಹರಿದುಹೋದೀತೆಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ. ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ

ಸಡಿಲವಾಗಿ ಜೋಲುತ್ತಿರುವಂತೆ **ಸಡಿಲು ಸುರುಳಿ** (LOOP) ಯಾಗಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ವಿಖಂಡಚಲನೆಯ ಈ ಕ್ರಿಯೆಗಳೆಲ್ಲ ಸೆಕೆಂಡಿನ ಒಂದು ಅತ್ಯಲ್ಪ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಡೆದು ಹೋಗುವುದರಿಂದ, ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿಗೆ, ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಹೋಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬಂದದ್ದಾಗಲೀ ಒಂದು ಹೋಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಬರುವುದಕ್ಕೆ ಮಧ್ಯೆ ಕತ್ತಲು ಆವರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದಾಗಲೀ ಗೋಚರಿಸುವುದೇ ಇಲ್ಲ. ಒಂದು ಗಂಟೆ ಚಿತ್ರ ನೋಡಿದಾಗ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ನಾವು ೨೦ ನಿಮಿಷ ಕಾಲ ಕತ್ತಲನ್ನೇ ನೋಡಿದ್ದೇವೆ ಎಂಬುದೂ ನಮಗೆ ಗೊತ್ತಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಚಲನೆಯ ವೇಗ

ಹೀಗೆ ವಿಖಂಡಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಚಲಿಸುವ ವೇಗ (SPEED) ವನ್ನು **ಕೆಮೆರಾವೇಗ** ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ಇಷ್ಟು ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳು ಎಂಬ ಮಾನದಲ್ಲಿ ಅಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೇಗ, ಕೆಮೆರಾ ಮತ್ತು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್ ಎರಡರಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಆಗಿರಬೇಕಾದ್ದು ಅಗತ್ಯ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗುವ ಚಲನೆ, ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್ ಮೂಲಕ ಅದೇ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗಬೇಕಷ್ಟೆ. ಕೆಮೆರಾ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡಿನ ಚಲನೆಯನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಂಡು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿದೆಯೋ ಅಷ್ಟೇ ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಗಳು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲೂ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗಬೇಕು. ಆಗ, ಮೂಲದ ಚಲನೆಯನ್ನೇ ನಾವು ತೆರೆಯ ಮೇಲೂ ಕಾಣಲು ಸಾಧ್ಯ. ಇಂಥ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ್ದರಿಂದ ಈ ವೇಗವನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅಂತರ್ರಾಷ್ಟ್ರೀಯವಾಗಿ ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ. ಮೂಕ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಈ ವೇಗ ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೧೬ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳು ಎಂದು ನಿಗದಿಯಾಗಿತ್ತು. ಶಬ್ದಚಿತ್ರದ ಆವಿಷ್ಕರಣವಾದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು, ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೨೪ ಚಿತ್ರಗಳೆಂದು ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈಗ, ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೨೪ ಚಿತ್ರಗಳ ವೇಗವನ್ನೇ **ನಿತ್ಯವೇಗ** (STANDARD SPEED) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

(ಮೂಕಚಿತ್ರಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೧೬ ಚೌಕಗಳೆಂಬ ನಿಗದಿಯಿದ್ದಿತಾದರೂ ಆಗ ಇನ್ನೂ ಕೆಮೆರಾ–ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳನ್ನು ಕೈಯಿಂದಲೇ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕಾರಣ, ಈ ವೇಗ ಅಷ್ಟೇನೂ ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಇರುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಈಗ ಕೂಡ, ಯುರೋಪ್‌ನ ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮ ಟೆಲಿವಿಜನ್‌ಗೆ ಹೊಂದಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕಾಗಿ ವೇಗವನ್ನು ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೨೫ ಚೌಕಗಳಂತೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.)

ವಿಲಂಬಚಲನೆ, ತ್ವರಿತಚಲನೆ

ಕೆಮೆರಾದ ವೇಗ ಮತ್ತು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರಿನ ವೇಗ ಒಂದೇ ಇರಬೇಕಾದ್ದು ಅಗತ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಆದರೆ, ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಮುರಿದು ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತಂತ್ರ ಕೂಡ ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ನಿತ್ಯವೇಗ (ಸೆಕೆ. ಗೆ ೨೪) ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ವೇಗದಲ್ಲಿ (ಉದಾ—ಸೆಕೆ. ಗೆ ೨೫೦ ಚೌಕದಂತೆ) ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಮುಂದೆ ನಿತ್ಯವೇಗದಲ್ಲೇ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬಹುದು, ಆಗ ನಾವು ತೆರೆಯಮೇಲೆ **ವಿಲಂಬಚಲನೆ** (SLOW MOTION) ಯನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ವೇಗದಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಕಾರ್ ಮರಕ್ಕೆ ಡಿಕ್ಕಿ ಹೊಡೆದು ಪಕ್ಕದ ಕೆರೆಗೆ ಮಗುಚಿಕೊಳ್ಳುವ ದೃಶ್ಯ ಎನ್ನೋಣ. ಅದನ್ನು ಹಾಗೇ ಗ್ರಹಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರೆ ನಮಗೆ ಏನೂ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣದೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಅದನ್ನು ವಿಲಂಬಚಲನೆಯ ತಂತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿದರೆ ಅದು ಡಿಕ್ಕಿಹೊಡೆದಿದ್ದು, ಮಗುಚಿಕೊಂಡದ್ದು, ಉರುಳುರುಳಿ ಕೆಳಗಿರುವ ಕೆರೆಗೆ ಹೋಗಿ ಬಿದ್ದದ್ದು—ಮುಂತಾದ್ದೆಲ್ಲ ವಿಲಂಬಿಸಿ ವಿವರವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಅಥವಾ—ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಿರುವವನೊಬ್ಬನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹೀಗೆ ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿದರೆ ಆ ಓಟ, ಲಯಬದ್ಧವಾದ ಮೆಲುಗತಿಯ ಬೆಡಗಿನಲ್ಲಿ ಕಾಲುಗಳನ್ನೆತ್ತಿ ಇಡುತ್ತ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ನರ್ತಿಸುವ ವಿಲಕ್ಷಣ ಚಲನೆಯಾಗಿ ಗೋಚರಿಸುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಒಂದು ಹೂವು ಅರಳುತ್ತಿರುವ ದೀರ್ಘಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಕಡಿಮೆ ವೇಗದಲ್ಲಿ (ಉದಾ—೧೦ ಸೆಕೆ.ಗೆ ೧ ಚಿತ್ರದಂತೆ) ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಂದೆ ಅದನ್ನು ನಿತ್ಯವೇಗದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದರೆ, ಹೂವು ತಟ್ಟನೆ ಪಟಪಟನೆ ಅರಳಿಕೊಂಡಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು **ತ್ವರಿತಚಲನೆ** (ACCELERATED MOTION) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಮೆರಾದ ಇತರ ಮುಖ್ಯಭಾಗಗಳು

ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡುವಾಗ ಬೇರೆಬೇರೆ ಸಂದರ್ಭಗಳ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಗೆಯ ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆಯಾದ್ದರಿಂದ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ, ಹಲವು ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಯಮಾವರ್ತನಫಲಕ (LENS TURRET) ವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಪ್ರಕಾಶಸಂವೇದಿಯಾದ ಕಚ್ಚಾ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಸುರುಳಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತು ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುತ್ತಹೋದಂತೆ ಬಿಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವ ಆ ಪಟ್ಟಿ ಅನಂತರ ಮತ್ತೆ ಸುರುಳಿಸುತ್ತಿಕೊಳ್ಳಲು ಬೇಕಾದ, ಬೆಳಕು

ತಾಗದಂತೆ ಭದ್ರವಾಗಿರುವ ಸಂಪುಟಿಕೆ (MAGAZINE) ಗಳು ಕೆಮರಾದ ಭಾಗವಾಗಿ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುವಾಗ ಕೆಮೆರಾ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಹಾಗೇ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುವ **ಕ್ಷೇತ್ರದರ್ಶಿಕೆ** (VIEW FINDER) ಹಾಗೂ ಸಂಗಮ ಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ **ಸಂಗಮದರ್ಶಿಕೆ** (RANGE FINDER) ಗಳೂ ಕೆಮರಾದಲ್ಲಿ ಅನುಬಂಧಗಳಾಗಿ ಜೋಡಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ.

ಕೆಲವು ಕೆಮರಾಗಳಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನೂ ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಮಾಪಕಗಳನ್ನೂ ಕೂಡ ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರ–ಧ್ವನಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಒಂದೇ ಸಾಧನದಿಂದ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಇಂಥ ಧ್ವನಿಕೆಮರಾಗಳು ಉಪಯುಕ್ತ ವಾಗುತ್ತವೆ. ಆದರೆ, ಇದನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ ಅನೇಕ ತೊಂದರೆಗಳು ಎದುರಾಗುವು ದರಿಂದ ಇಂಥ ಕೆಮರಾಗಳನ್ನು ಅಷ್ಟು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸುವುದಿಲ್ಲ. ಸ್ಥೂಲವಾದ ಸಾಮಾನ್ಯ ದಾಖಲೆಗಳಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಇದನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕೆಮರಾವನ್ನು ಆಚೀಚೆ ಒಯ್ಯುತ್ತಿರಬೇಕಾಗುವುದರಿಂದ ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರಬೇಕಾಗುವುದರಿಂದ, ಕೆಮರಾ ವನ್ನು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟೂ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಸಿ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಿರುತ್ತಾರೆ ; ಹಾಗೂ, ಅದನ್ನು ಅಡ್ಡಡ್ಡ, ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಅಥವಾ ಹೇಗೆ ಬೇಕೆಂದರೆ ಹಾಗೆ ಚಲಿಸಲು ಬರುವಂತೆ ಮತ್ತು ಸ್ಟ್ಯಾಂಡ್‌ಗಾಗಲಿ ಹಳಿಗಾಲಿಗಳ ಶಕಟದ ಮೇಲಾಗಲಿ ಕ್ರೇನ್‌ನಲ್ಲಿ ಯಾಗಲಿ ಬೇಕಾದಂತೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳಿರು ತ್ತವೆ.

ಗ್ರಹಣ ಮಾಪಿಕೆ

ಕೆಮರಾದ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಸಾಧನ, ಗ್ರಹಣ ಮಾಪಿಕೆ (EXPOSURE METER) ಎನ್ನುವುದು. ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ, ದೃಶ್ಯದಮೇಲೆ ಬಿದ್ದಿರುವ ಬೆಳಕು ಸಾಕೋ ಸಾಲದೋ ಎಂಬುದನ್ನು ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಅಳೆದು ಕಾಣಿಸುವ ಚಿಕ್ಕ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಉಪಕರಣ ಇದು.

೨. ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ (ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್)

ಕೆಮರಾ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತನ್ನ ಒಳಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆಯಾದರೆ, **ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ** (PROJECTOR) ಒಳಗಿರುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಮೂಡಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ, ಕೆಮರಾ ಹಿಂದುಮುಂದಾದರೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನಬಹುದು. ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ,

ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಯಂತ್ರವ್ಯವಸ್ಥೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕೆಮೆರಾದ ಯಂತ್ರವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನೇ ಹೋಲುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲೂ ಲೆನ್ಸ್ ಇರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಇಲ್ಲಿರುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಲೆನ್ಸ್ ಅಷ್ಟೆ ; ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿರುವಂಥ ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಯಾವವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇಲ್ಲಿ ಬೇಕಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಹಿಂದೇ ಹೇಳಿದಂತೆ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿರುವ ರೀತಿಯ ವಿಖಂಡಚಲನೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ (ಚಾಲಕನಖ ಅಥವಾ ಮಾಲ್ಟಿಸ್‌ಕ್ರಾಸ್, ಪಲ್ಲುಗಾಲಿಗಳು, ಕವಾಟ ಇತ್ಯಾದಿ) ಇಲ್ಲೂ ಹಾಗೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಕವಾಟ (ಶಟರ್), ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಚಲಿಸುವಾಗ ಮರೆಮಾಡಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನಿಂತಾಗ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಕೆಲಸವಷ್ಟನ್ನೇ ಮಾಡುವುದಾದರೆ, ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಕವಾಟದ ಕೆಲಸ ಹೆಚ್ಚು. ಒಂದು—ಅದು ಕೆಮರಾದಲ್ಲಿನ ಹಾಗೇ, ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿ, ನಿಂತಾಗ ತೆರೆಯುತ್ತದೆ ; ಎರಡು—ಚೌಕ ನಿಂತಿರುವಾಗ ಕೂಡ ಅದು ಮಧ್ಯೆ ಒಮ್ಮೆ ಮುಚ್ಚಿ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ, ಒಂದು ಚೌಕ ಎರಡು ಸಲ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾದಂತಾಗುತ್ತದೆ ; ಚೌಕ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುವ ಅವಧಿ ಮತ್ತೂ ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ—ಒಂದೊಂದು ಚೌಕವೂ ೧/೨೪ ಸೆಕೆಂಡ್ ಕಾಲ, ನಿಂತು ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ, ಚಿತ್ರಗಳು ಮಿಂಚಿ ನಡುಗುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ. (ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಸಿನೆಮಾಕ್ಕೆ FLICKER ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದುದ್ದು ಈ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ.) ಇದನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು, ಒಂದೊಂದು ಚೌಕವೂ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುವ ಅವಧಿಯನ್ನು ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಚಿತ್ರ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುವಾಗ ಒಮ್ಮೆ ಅದನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ತೆರೆದರೆ, ಅದು ಕಾಣಿಸುವ ಅವಧಿಯನ್ನು ಹ್ರಸ್ವಗೊಳಿಸಿದಂತಾಗುತ್ತದೆಯಷ್ಟೆ. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರ, ಒಮ್ಮೆ ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗಿ ಮತ್ತೆ **ಮರೆಯಾಗಿ** ಮತ್ತೆ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗಿ—ಅನಂತರ ಸರಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. (ಇತ್ತೀಚಿನ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರನಿಂತಾಗ, ಶಟರ್ ಒಮ್ಮೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡುಸಲ ಮುಚ್ಚಿ ತೆರೆದುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ.)

ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆ ವಿಶೇಷವಾದ್ದು. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಇದರ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಸುಮಾರಾಗಿ ಅರ್ಧ ಚದುರಂಗುಲದಷ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರಚೌಕವನ್ನು ಸುಮಾರು ೩೦೦,೦೦೦ ದಷ್ಟು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚುಪಟ್ಟು ದೊಡ್ಡದುಗೊಳಿಸಿ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಮೂಡಿಸಬೇಕಾಗುವುದರಿಂದ, ಹಾಗೆ ಮಾಡಲು ಅಸಾಧಾರಣವಾದ ಪ್ರಕಾಶ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ **ಕಿಡಿದೀಪ** (ARC LAMP) ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಇಂಗಾಲದ (CARBON) ಕಡ್ಡಿ

ಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದರಲ್ಲಿ ಧನವಿದ್ಯುತ್‌ಪ್ರವಾಹವೂ ಇನ್ನೊಂದರಲ್ಲಿ ಋಣವಿದ್ಯುತ್‌ಪ್ರವಾಹವೂ ಹರಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಿ, ಕಡ್ಡಿಯ ತುದಿಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಮೀಪವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿದಾಗ (ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಅಂತರದಲ್ಲಿ), ಋಣ—ಧನ ಪ್ರವಾಹಗಳು ಜಿಗಿದು ಸಂಪರ್ಕ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ಜಿಗಿತ-ಸಂಪರ್ಕದಲ್ಲಿ ಪ್ರಖರವಾದ ಬೆಳಕು ಹೊಮ್ಮುತ್ತದೆ. ಅದೇ ಕಿಡಿದೀಪ. ಈ ಕಿಡಿದೀಪದಲ್ಲಿರುವ ಅನಾನುಕೂಲತೆಗಳೆಂದರೆ, ಕಾರ್ಬನ್ ಕಡ್ಡಿಗಳು ಬಲುಬೇಗ ಉರಿದು ಹೋಗುತ್ತವೆ ; ಅವನ್ನು ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಬದಲಿಸುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು, ಉರಿಯುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಅವುಗಳ ಉದ್ದ ಚಿಕ್ಕದಾಗುತ್ತ ಹೋಗುವುದರಿಂದ, ಎರಡು ತುದಿಗಳ ನಡುವಣ ಅಂತರ ಬದಲಾಗದಂತಿರಲು ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಸತತವಾಗಿ ಮುಂದೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಲೇ ಇರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ತೀರ ಇಚೆಗೆ, ಈ ಕಿಡಿದೀಪಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ **ಕ್ಸೆನೋನ್ ಲ್ಯಾಂಪ್** (XENON LAMPHOUSE) ಬಳಸುವುದು ರೂಢಿಯಾಗುತ್ತಿದೆ. (ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಉದ್ಯಮ ಚಿತ್ರಮಂದಿರಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ಆರ್ಕ್ ಲ್ಯಾಂಪ್ ಮಾತ್ರವೇ ಈಗಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವಂಥದು.)

ಆರ್ಕ್‌ಲ್ಯಾಂಪ್ ಅಲ್ಲದೆ, ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರಿನ ಪ್ರಕಾಶಮೂಲವಾಗಿ ಪ್ರಖರ ಬಲ್ಬ್ ಲ್ಯಾಂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದುಂಟು ; ಅಥವಾ, ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಹ್ಯಾಲೊಜೆನ್ ಬಲ್ಬ್‌ದೀಪಗಳನ್ನೂ ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಆದರೆ ಇವೆಲ್ಲ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ೧೬ ಮಿ ಮೀ. ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿಯಷ್ಟೇ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರಖರವಾದ ಬೆಳಕನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾದ್ದರಿಂದ, ಉಂಟಾಗುವ ಕಾವನ್ನು ತಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯ ಸುಲಭಸಂಚಾರಕ್ಕೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ.

ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿನ ಹಾಗೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ಓಡುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬೆಳಕಿನಿಂದ ರಕ್ಷಿಸಿಡಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಹಾದುಹೋಗುವಾಗ ಬೆಳಕಿಗೆ ಒಡ್ಡಿಕೊಂಡೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಕೆಮೆರಾಗಳಲ್ಲಿ ೧೦೦೦ ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಸುರುಳಿಯನ್ನಿಡುವ ಚಿತ್ರಸಂಪುಟವನ್ನಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ, ೨೦೦೦ ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯ ಸುರುಳಿಯನ್ನಿಡಲು ಬರುವ ಗಾತ್ರದ ಸಂಪುಟವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. (ಹಿಂದೆ, ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳ ಸಂಪುಟವೂ ೧೦೦೦ ಅಡಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಹಿಡಿಯುವಷ್ಟು ಮಾತ್ರ ಇರುತ್ತಿತ್ತು.) ಎಂದರೆ, ಸಾಮಾನ್ಯ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಸುಮಾರು ೧೦ ನಿಮಿಷ ಕಾಲ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಷ್ಟು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (ಸು. ೧೦೦೦ ಅಡಿ) ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾನ್ಯ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಸುಮಾರು ೨೦ ನಿಮಿಷ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಬರುವಷ್ಟು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (ಸು. ೨೦೦೦ ಅಡಿ) ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯ ೧೬ ಮಿಮೀ.

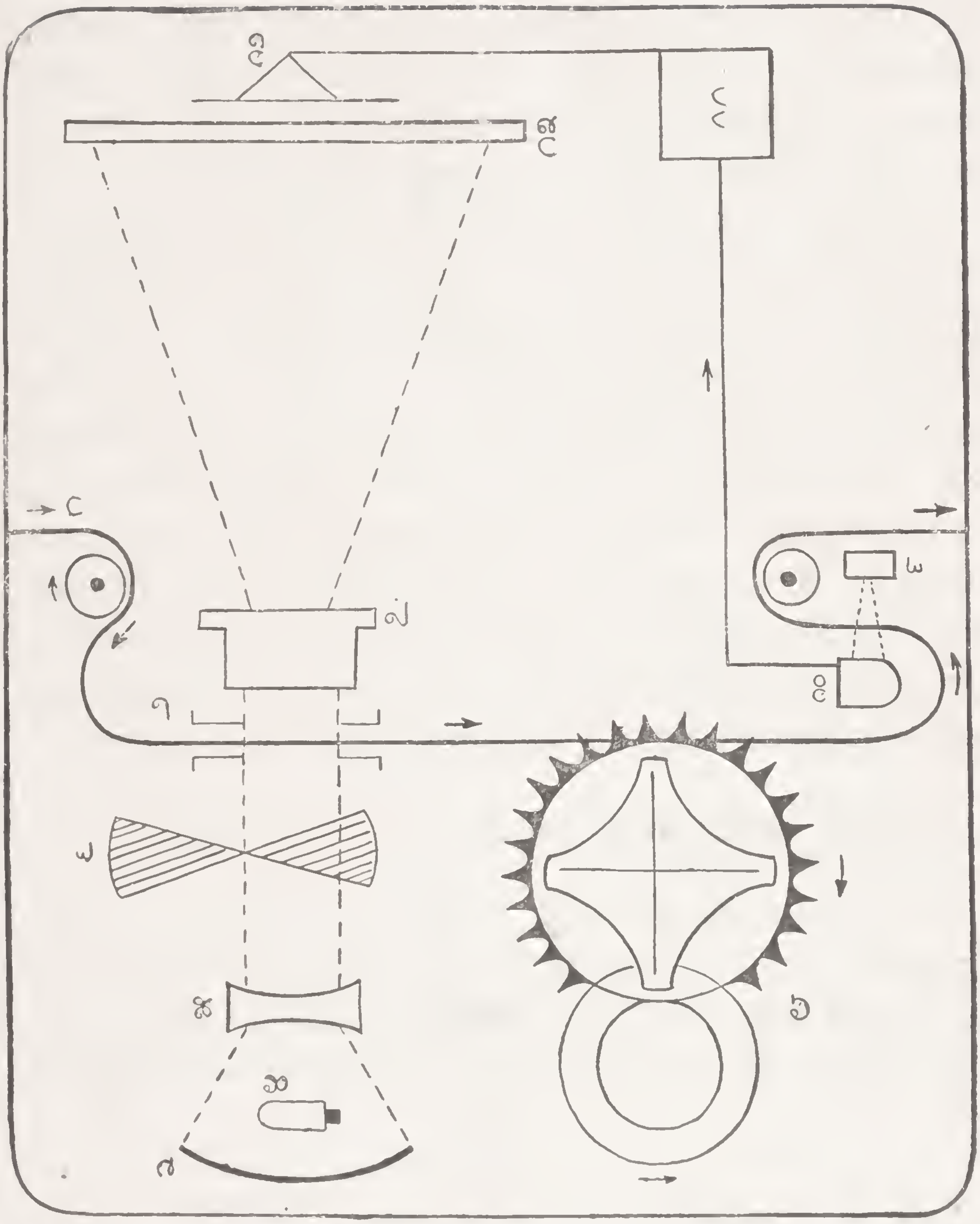
ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸು. ೨೫–೩೦ ನಿಮಿಷ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವಷ್ಟು ಉದ್ದದ (ಸು. ೧೦೦೦ ಅಡಿ) ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ.

ಶಬ್ದೋತ್ಪಾದನೆ

ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಕೆಮೆರಾ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣವಷ್ಟನ್ನೇ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್, ಚಿತ್ರಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಶಬ್ದೋತ್ಪಾದನೆ–ಪ್ರಸಾರಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಬೇಕು. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಒಂದು ಬದಿಗೆ (ಚಿತ್ರಚೌಕ—ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳ ಮಧ್ಯೆ) ತೆಳುವಾದ ರೇಖೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದ ದಾಖಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಶಬ್ದದ ಏರಿಳಿತಗಳು, ರೇಖೆಯಂತಿರುವ ಈ ಶಬ್ದಪಥದಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ ಏರಿಳಿತವಾಗಿ ದಾಖಲುಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ ಏರಿಳಿತಗಳನ್ನು ಪುನಃ ಶಬ್ದಗಳ ಏರಿಳಿತವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಬೇಕಾದ್ದು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನ ಕೆಲಸ. ಪ್ರಖರ ದೀಪದಿಂದ ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ತೆರೆಗೆ ಹಾಯಿಸುವ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರಿನ ಭಾಗವನ್ನು **ಚಿತ್ರಮುಖ** (PICTURE HEAD) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ; ಹಾಗೇ, ಅದಕ್ಕೆ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ, ಶಬ್ದೋತ್ಪಾದಕ–ಪ್ರಸಾರಕ ಭಾಗವನ್ನು **ಶಬ್ದಮುಖ** (SOUND HEAD) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಶಬ್ದಮುಖವೆಂಬ ಭಾಗದಲ್ಲೂ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕದೀಪವಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು **ಶಬ್ದದೀಪ** ಅಥವಾ **ಎಕ್ಸೈಟರ್ ದೀಪ** (SOUND LAMP OR EXCITER LAMP) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ದೀಪ, ಶಬ್ದಪಥದಮೇಲೆ ಒಂದು ಬೆಳಕಿನ ಕಂಬಿಯನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿದಾಗ, ಅಲ್ಲಿರುವ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ ಏರಿಳಿತಗಳು ಎದುರಿರುವ ಒಂದು ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಫಲಿಸಿ **ಪ್ರಭಾವಿದ್ಯುತ್‌ಕೋಶ** (PHOTO-ELECTRIC CELL)ದ ಮೇಲೆ ಮೂಡುತ್ತವೆ. ಇದರಿಂದ, ಆ ಏರಿಳಿತಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿ ಅಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯುತ್ ಆಘಾತಗಳು ಉಂಟಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ವಿದ್ಯುತ್ ಆಘಾತಗಳಿಂದ ಮೂಲ ಶಬ್ದದ ಪುನರುತ್ಪತ್ತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಶಬ್ದ, **ವರ್ಧಕ** (AMPLIFIER) ದಲ್ಲಿ ಹಾದು ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ **ಧ್ವನಿಪೆಟ್ಟಿಗೆ** (SPEAKER) ಯಲ್ಲಿ ಹೊರಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಧ್ವನಿ ಚಿತ್ರದೊಡನೆ ಕೂಡಿ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ, ಧ್ವನಿಪೆಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರತೆರೆಯ ಹಿಂಬದಿಯಲ್ಲೇ ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವ, ಚಿತ್ರಮುಖ ಹಾಗೂ ಶಬ್ದವನ್ನು ಉತ್ಪಾದಿಸುವ ಶಬ್ದಮುಖ ಎಂಬ ಭಾಗಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುತ್ತವೆಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ, ಚಿತ್ರಮುಖದ ಎದುರು ಹಾಯುವಾಗ ವಿಖಂಡಚಲನೆ (ನಿಂತು ನಿಂತು ಹೋಗುವ ಚಲನೆ)ಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಶಬ್ದಮುಖದ ಎದುರು ಹಾಯು



ಚಿತ ೭— ಸಾಮಾನ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ನಕ್ಷೆ

೧, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ೨. ಕವಾಟ ದ್ವಾರ ೩. ಪ್ರತಿಫಲಕ ಕನ್ನಡಿ ೪. ಆರ್ಕ್‌ಲ್ಯಾಂಪ್ ೫. ಲೆನ್ಸ್ (ಹಿಂದಿನದು) ೬. ಕವಾಟ ೭. ಲೆನ್ಸ್ (ಮುಂದಿನದು) ೮. ಮಾಲ್ಟೀಸ್ ಕ್ರಾಸ್ (ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ) ೯. ಎಕ್ಸೈಟರ್ ದೀಪ ೧೦. ಫೋಟೋ ಇಲೆಕ್ಟ್ರಿಕ್ ಸೆಲ್ (ಪ್ರಭಾ ವಿದ್ಯುತ್ ಕೋಶ) ೧೧. ಧ್ವನಿವರ್ಧಕ ೧೨. ಧ್ವನಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ೧೩. ತೆರೆ.

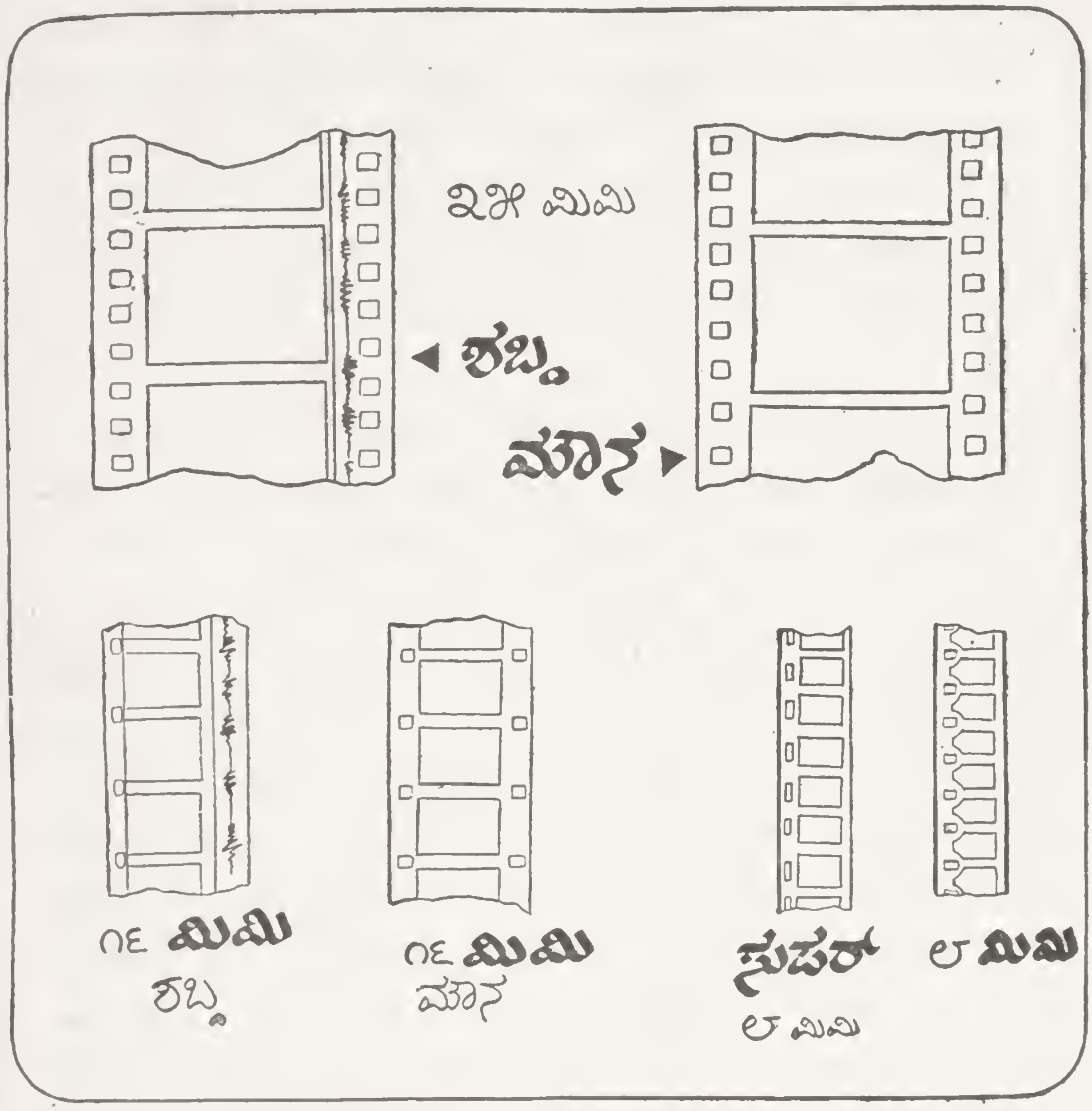
ವಾಗ, (ಧ್ವನಿ ಅಖಂಡವಾಗಿ ದಾಖಲಾಗಿದ್ದು ಅಖಂಡವಾಗಿಯೇ ಉತ್ಪಾದಿತವಾಗುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕಾದ್ದರಿಂದ) ಅದು ಅಖಂಡ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ. ಎಂದರೆ, ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುವ ಭಾಗವನ್ನು ದಾಟಿ ಅದಕ್ಕೂ ಮುಂದೆ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಅಖಂಡವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಮುಖವಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಮುಖ—ಶಬ್ದಮುಖಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುವುದರಿಂದ, ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಧ್ವನಿ, ಅದೇ ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಬದಿಯ ಶಬ್ದಪಥದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿರಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕ ಚಿತ್ರಮುಖದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುತ್ತಿರುವಾಗ, ಧ್ವನಿಮುಖದಲ್ಲಿ ಮುಂದಿನ ಮತ್ತಾವುದೋ ಚಿತ್ರಚೌಕ ಓಡುತ್ತಿದ್ದು, ಅದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿರವ ಧ್ವನಿ ಪ್ರಸಾರಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಧ್ವನಿಯನ್ನು, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹತ್ತೊಂಬತ್ತು ವರೆ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳಷ್ಟು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಮುದ್ರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಎಂದರೆ, ಈಗ ಒಂದು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಪರಂಪರೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತೆಂದರೆ, ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ ಹತ್ತೊಂಬತ್ತುವರೆ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳು ಕಳೆದೊಡನೆ, ಇದರ ಶಬ್ದಪಥ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ, ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಮುಖ-ಧ್ವನಿಮುಖಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ತೊಂದರೆಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೭).

೩. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಅದರ ಸಂಸ್ಕರಣ

ಚಲನೆಯಲ್ಲಿನ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಅವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ, ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಸ್ಥಿರಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಸಾಲಾಗಿ ಹಿಡಿದಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವ ಉದ್ದನೆಯ ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್ ಸುರುಳಿ ಪಟ್ಟಿಯೇ **ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ**. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲು ರಂಧ್ರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹಾಗೂ ನಡುವಣ ಜಾಗವನ್ನು ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳು ಆವರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ.

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಅಳತೆಗಳು

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳು ಅಗಲದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕವಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ದೊಡ್ಡದಿರಬಹುದು. ಇವುಗಳ ಮಾನವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದಕ್ಕೆ, ಪಟ್ಟಿಯ ಅಗಲ (ಸಾಲು ರಂಧ್ರಗಳೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಒಟ್ಟೂ ಅಗಲ) ವನ್ನು ಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ **ಗೇಜ್** ಅಥವಾ ಪಟ್ಟಿಯಗಲ (GAUGE) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಮಿಲಿಮೀಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಳುವುದು ರೂಢಿ. ಕೆಳಗೆ ಕಂಡಂತೆ, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಗಲದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ ;(ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೮)



ಚಿತ್ರ ೮— ಚಲನಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿನ ವಿವಿಧ ಅಳತೆಗಳು—(ಮುಖ್ಯವಾದ ಕೆಲವು)

೧ ೩೫ ಮಿ. ಮೀ. ಅಗಲದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ. ಇದನ್ನು **ನಿತ್ಯಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ** ಅಥವಾ **ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿ** (STANDARD FILM) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕಥಾಚಿತ್ರ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಉದ್ಯಮಚಿತ್ರರಂಗದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸುವ ಗೇಜ್ ಇದೇ. ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯು ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳು, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೆ, ಆಚೆಯೀಚೆ, ನಾಲ್ಕು ನಾಲ್ಕು ಇರುತ್ತವೆ. ಶಬ್ದಚಿತ್ರವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಬದಿಗೆ, ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೂ ಸಾಲುರಂಧ್ರಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯೆ **ಧ್ವನಿರೇಖೆ** ಅಥವಾ **ಧ್ವನಿಪಥ** (SOUND TRACK) ಇರುತ್ತದೆ. ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳ **ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ** (ASPECT RATIO)

ಸುಮಾರಾಗಿ ೧ : ೧. ೩೫, ಈ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಅಡಿ ಉದ್ದದಲ್ಲಿ ೧೬ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹಿಂದೆ ಮೂಕಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲೂ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲೂ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಓಡುತ್ತಿದ್ದ ವೇಗ, ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೧೬ ಚಿತ್ರಗಳು. ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರ ಬಂದಮೇಲೆ, ಈ ವೇಗ ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೨೪ ಚಿತ್ರಗಳಂತೆ ಹೆಚ್ಚಿತು ಎಂದರೆ ಈಗ, ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಶಬ್ದಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲೂ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲೂ ಒಂದು ನಿಮಿಷಕ್ಕೆ ೯೦ ಅಡಿಗಳಂತೆ ಓಡುತ್ತಿರುತ್ತದೆ.

೨ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಗಲವಿರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು **ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ** (SUB-STANDARD FILM) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವು—೮ ಮಿ ಮೀ., ಸೂಪರ್ ೮ ಮಿ ಮೀ., ೧೬ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಗಳು, ಇವಲ್ಲದೆ, ೯.೫ ಮಿ ಮೀ., ೧೭.೫ ಮಿ ಮೀ., ೨೮ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಗಳೂ ತೀರ ಅಪರೂಪವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಇರುವುದುಂಟು. ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ—೧೯ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಗೆ, ಮೂಕಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಬದಿಗೆ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದವು. ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರ ಬಂದಮೇಲೆ, ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಪಥಕ್ಕೆ ಜಾಗ ಬೇಕಾದ ಕಾರಣ, ಒಂದೇ ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು ರೂಢಿಯಾಯಿತು. ೮ ಮತ್ತು ಸೂಪರ್ ೮ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳಿರುವುದು ಒಂದೇ ಬದಿಯಲ್ಲಿ. ೮ ಮತ್ತು ಸೂಪರ್ ೮ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಗಳೆರಡೂ ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಅಗಲ ವಿದ್ದರೂ ಸೂಪರ್ ೮ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರಗಳ ಅಗಲವನ್ನು ಕಿರಿದು ಗೊಳಿಸಿ ಚಿತ್ರಭಾಗದ ಅಗಲವನ್ನು ಕೊಂಚ ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ೧೯೩೦ ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ೯.೫ ಮಿ ಮೀ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳು ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿದ್ದು ಆಚೀಚೆ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳಿರುತ್ತಿದ್ದವು.

ಈ ಎಲ್ಲ ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸುವವರು ಹವ್ಯಾಸಿ ಚಲನಚಿತ್ರಗಾರರು, ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವವರು ಮುಂತಾದವರೇ. ಉದ್ಯಮ ಚಿತ್ರಗಳವರು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವಿಸ್ತೃತವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವುದು ೧೬ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿ. ೧೬ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಅಡಿ ಉದ್ದದಲ್ಲಿ ೪೦ ಚಿತ್ರಚೌಕಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲೂ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲೂ ಇದು ಒಂದು ನಿಮಿಷಕ್ಕೆ ೩೬ ಅಡಿ ಉದ್ದದಂತೆ ಓಡುತ್ತದೆ.

೩ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಗಲವಿರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು **ಅತಿಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ** ಅಥವಾ **ಅಗಲ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ** (WIDE FILM) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಅನೇಕ ಅಳತೆಗಳ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಶೋಧವಾಗಿ ಬಂದಿದ್ದರೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗಿರುವುದು ೭೦ ಮಿ ಮೀ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಮಾತ್ರವೇ. ೭೦ ಮಿ ಮೀ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅಗಲ ಮಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿನ ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಒಂದು ಅಳತೆ (ಎತ್ತರ) ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ನಲ್ಲಿರುವಷ್ಟೇ ಇರುತ್ತದೆ ; ಅಗಲಮಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಇದು , ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರವಾದ ದೃಶ್ಯಪಾರ್ಶ್ವಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಬಲ್ಲು ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವಾಗ, ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಂದಿರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ತೆರೆಗಳನ್ನಲ್ಲದೆ ಅಗಲತೆರೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಆದರೆ, ನಾವು ನೋಡುವ ಅಗಲ ತೆರೆಯ ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರಗಳೂ ೭೦ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲೇ ಇರುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವಹಾಗಿಲ್ಲ. ಅನಮೊರ್ಫಿಕ್ ಲೆನ್ಸ್ ಎಂಬ ವಿಶೇಷ ಯವವನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು, ಅಗಲಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಮೇಲೇ (ಅಗಲವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಆಕುಂಚನಗೊಳಿಸಿ) ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದೂ ಉಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಸಿನೆಮಾಸ್ಕೋಪ್ ಎಂಬ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಅಗಲತೆರೆಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಈ ತಂತ್ರವೇ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೇಲೆ, ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ಸುಮಾರಾಗಿ ೧ : ೧. ೩೫ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಇದು ನಿಶ್ಚಿತವಾದ್ದೇನಲ್ಲ ; ಆಗೀಗ ಕೊಂಚ ಬದಲಾಗುತ್ತಲೇ ಬಂದಿದೆ. ೧೯೫೦ ರಿಂದ ಈಚೆ, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೇ ಬೇಕಾದ ಅಳತೆಯ ಬಾಯಿಪಾಡ (MASK) ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶವನ್ನು ಬೇಕಾದಂತೆ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಅದರಿಂದ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲೇ ೧ : ೧. ೮೫ ದಾಮಾಶಾ ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೂ ಉಂಟು. ಇಲ್ಲಿ, ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೂ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಕಪ್ಪು ಗಡಿಗೆರೆ ಅಗಲ ವಾಗುತ್ತದೆ : ಅದರಿಂದ, ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಎತ್ತರ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿ ದಾಮಾಶಾದಲ್ಲಿ ಅಗಲ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ವಿವಿಧ ಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ. ಒಂದು ಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಅತಿಮಾನದ ಪಟ್ಟಿ ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅಲ್ಪಮಾನದ ಪಟ್ಟಿ ಗಳಿಗೆ **ಸಂಕ್ಷೇಪಣ** (ಇಳಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು—REDUCTION) ಮಾಡಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಥವಾ ಅಲ್ಪಮಾನದವುಗಳನ್ನು ನಿತ್ಯಮಾನಕ್ಕೆ **ಪರಿವರ್ಧನ**

(ದೊಡ್ಡದುಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು—BLOW UP) ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಹೀಗೆ ಪರಿವರ್ತಿಸುವಾಗ, ಕಿರಿದುಗೊಳಿಸುವುದು ಸುಲಭ ; ದೊಡ್ಡದುಗೊಳಿಸುವಾಗ ಮಾತ್ರ ಎಷ್ಟೋಸಲ, ಮೂಲದ ಗುಣಮಟ್ಟ ಕೊಂಚ ನಷ್ಟವಾಗಿ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ರಚನೆ

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯೆನ್ನುವುದು ಪಾರದರ್ಶಕವಾದ ಹಾಳೆ. ಅದರ ಪಾರದರ್ಶಕ **ಭೂಮಿಕೆ** (BASE)ಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರಕಾಶಸಂವೇದಿಯಾದ ರಸಾಯನವನ್ನು ಬಳಿದಿರುತ್ತಾರೆ. ಪಾರದರ್ಶಕವಾಗಿರುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ಅದು ಹಲ್ಲು ಚಕ್ರಗಳ ಎಳೆತದಲ್ಲಿ ಹರಿದುಹೋಗದಂತೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿರಬೇಕಾದ್ದು ಅಗತ್ಯ. ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸೆಲ್ಯುಲೊಸ್ ಅಸಿಟೇಟ್‌ನಿಂದ ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಿಂದೆ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸೆಲ್ಯುಲೊಸ್ ನೈಟ್ರೇಟ್‌ನಿಂದ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆದರೆ, ಅದು ಹೊತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವಂಥದಾದ್ದರಿಂದ ಅದಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿಯ ಅಪಾಯ ಬಹಳವಾಗಿತ್ತು. ಆ ಕಾಲಕ್ಕೆ, ಸಿನೆಮಾ ಎಷ್ಟೋ ಅಗ್ನಿ ಅಪಘಾತಗಳಿಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದ್ದರಿಂದಲೇ, ಅಗ್ನಿರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಸರ್ಕಾರ ಮಧ್ಯೆ ತಲೆಹಾಕಲು ಅವಕಾಶವಾಗಿ ಸೆನ್ಸಾರ್‌ಶಿಪ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ರೂಢಿಯಾಯಿತು ಎಂಬುದನ್ನು ಕೇಳುತ್ತೇವೆ. ೧೯೩೦ ರಿಂದ ಮುಂದೆ, ಬೆಂಕಿಗೆ ಹೊತ್ತಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕರಗುವ ಅಸಿಟೇಟ್‌ನ 'ಸುರಕ್ಷಿತ ಪಟ್ಟಿ' (SAFETY FILM) ಗಳು ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದವು. (ಸೆಲ್ಯುಲೋಸ್ ಮೂಲವಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಈ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸೆಲ್ಯುಲಾಯ್ಡ್ ಪಟ್ಟಿಗಳೆಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.)

ಈ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ. ಸಿಲ್ವರ್ ನೈಟ್ರೇಟ್ ಮುಂತಾದ ಸಿಲ್ವರ್ ಹಾಲೈಡ್ ಲವಣಗಳ ಮಿಶ್ರಣವನ್ನು ಲೇಪಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. (ಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಈ ಲೇಪನವಿದ್ದರೆ, ಅದರ ಬೆನ್ನಿನ ಭಾಗ ಖಾಲಿಯಿರುತ್ತದೆ.) ಇದರಿಂದ ಪಟ್ಟಿ ಪ್ರಕಾಶಸಂವೇದಿ ಗುಣವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರಕಾಶಸಂವೇದಿ ರಾಸಾಯನಿಕ ಲೇಪಿತವಾಗಿ ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು **'ಕಚ್ಚಾ ಪಟ್ಟಿ'** ಅಥವಾ **'ಕಚ್ಚಾ ದಾಸ್ತಾನು'** (RAW FIM/RAW STOCK) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಬೆಳಕು ತಾಗದಂತೆ ಡಬ್ಬಿಗಳಲ್ಲಿ ರಕ್ಷಿಸಿಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೆ ಬಳಿದಿರುವ ರಾಸಾಯನಿಕ ಕಣಗಳ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ಕೂಡ, ಅದರ ಬಿಂಬಗ್ರಹಣ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಿರ್ಧಾರವಾಗುತ್ತದೆ. ಬಳಿದ ರಾಸಾಯನಿಕದ ಕಣಗಳು ಚಿಕ್ಕವಿದ್ದರೆ, ಅಂಥದನ್ನು **ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಕಣ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ** (FINE GRAIN OR SMALL GRAIN) ಎಂದೂ, ಕಣಗಳು ದೊಡ್ಡವಿದ್ದರೆ ಅಂಥದನ್ನು **ಸ್ಥೂಲಕಣ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ** (LARGE GRAIN) ಎಂದೂ ಹೆಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಬಿಂಬಗಳು ತುಂಬ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ

ದಾಖಲಾಗುತ್ತವೆ; ಆದರೆ, ಅದರಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಮೊತ್ತದ ಬೆಳಕು ಅಗತ್ಯ. ಅದೇ ಸ್ಥೂಲಕಣ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ, ಬಿಂಬದ ದಾಖಲು ಸ್ಥೂಲವಿರುತ್ತದೆ; ಆದರೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಗೆ **ಮಂದಪಟ್ಟಿ** (SLOW FILM) ಎಂದೂ ಸ್ಥೂಲಕಣಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೆ **ತೀವ್ರ ಪಟ್ಟಿ** (FAST FILM) ಎಂದೂ ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಸಂಸ್ಕರಣ

ಬೆಳಕು ತಾಗದಂತೆ ಡಬ್ಬಿಯಲ್ಲಿ ರಕ್ಷಿಸಿಟ್ಟ ಈ ಕಚ್ಚಾಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು, ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗಬೇಕಾದ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಒಡ್ಡಿದಾಗ, ಆ ವಸ್ತು ಚೆಲ್ಲುವ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು ಈ ಪಟ್ಟಿಗೆ ತಾಗಿ, ಪಟ್ಟಿಯಮೇಲೆ ಒಂದು **ಅವ್ಯಕ್ತಬಿಂಬ** (LATENT IMAGE) ದಾಖಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣದ, ಮುಂದೆ ರಾಸಾಯನಿಕ ಸಂಸ್ಕರಣದಿಂದ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಾಣುವಂತೆ ಸ್ಫುಟಗೊಳ್ಳುವ ಬಿಂಬ ಅದು. ಇಲ್ಲಿ, ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು ತಾಕಿದ ಸಿಲ್ವರ್ ಹಾಲೈಡ್ ಹರಳುಗಳು ಉದ್ರಿಕ್ತಗೊಂಡು ರಾಸಾಯನಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಒಳಗಾಗುತ್ತವೆ; ಬೆಳಕು ತಾಗದ ಹರಳುಗಳು ಹಾಗೇ ಉಳಿಯುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಅವ್ಯಕ್ತಬಿಂಬಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಾಲಯ ಸಂಸ್ಕರಣಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಮೊದಲು, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು **ಸ್ಫುಟೀಕರಣ** (DEVELOPING) ಕ್ಕೆ ಒಡ್ಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕ್ರಿಯೆ ಯಲ್ಲಿ ಬೆಳಕು ತಾಕಿಸಿಕೊಂಡ ಸಿಲ್ವರ್ ಹಾಲೈಡ್ ಹರಳುಗಳು ಅಪಕರ್ಷಿತವಾಗಿ ಕಪ್ಪು ಬೆಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಸ್ಫುಟಗೊಂಡ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅನಂತರ **ಸ್ಥಿರೀಕೃತ** (FIXING) ಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ, ಬೆಳಕು ತಾಗದ ಸಿಲ್ವರ್ ಹಾಲೈಡ್ ಹರಳುಗಳು ಕರಗಿಹೋಗಿ, ಕಪ್ಪು ಬೆಳ್ಳಿಯ ಹರಳುಗಳು ಮಾತ್ರ ಉಳಿದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ, ಇಷ್ಟಾದರೆ, ಸಂಸ್ಕರಣಗೊಂಡ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಸಿದ್ಧವಾದಂತೆ.

ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಅಂಶವೆಂದರೆ—ಹೀಗೆ ಸಂಸ್ಕರಣಗೊಂಡ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಯಲ್ಲಿ, ಬಿಂಬದ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪುಗಳು ಪಲ್ಲಟಗೊಂಡು ದಾಖಲಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪಾಗಿರಬೇಕಾದ ಭಾಗಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಬಿಳುಪಾಗಿಯೂ, ಬಿಳುಪಿನ ಭಾಗಗಳು ಕಪ್ಪಾಗಿಯೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ. ಬಿಂಬದ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪುಗಳನ್ನು ಪಲ್ಲಟಿಸಿ ದಾಖಲಿಸಿ ಕೊಂಡಿರುವ ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು **ಋಣಪಟ್ಟಿ** (ನೆಗೆಟಿವ್—NEGETIVE) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಸಂಸ್ಕರಿಸಿ ಕೊಂಡ ಪಟ್ಟಿಯೇ ಋಣಪಟ್ಟಿ. ಮುಂದೆ, ಈ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಕಚ್ಚಾ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಬೆಳಕು ಹಾಯಿಸಿ ಅನಂತರ, ಹಾಗೆ ಬೆಳಕು ಹಾಯಿಸಿದ ಕಚ್ಚಾ

ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕರಿಸಿದರೆ ಋಣಪಟ್ಟಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ **ಧನಪಟ್ಟಿ** (ಪಾಸಿಟಿವ್—POSITIVE) ಸಿಕ್ಕುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಋಣಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ ಪಲ್ಲಟ, ಪುನಃಪಲ್ಲಟವಾಗಿ ಮೂಲದ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪುಗಳು ಯಥಾವತ್ ಮುದ್ರಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಈ ಧನಪಟ್ಟಿಯನ್ನೇ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಲು ಬಳಸುವುದು. ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ಸಂಸ್ಕಾರಗೊಂಡ ಋಣಪಟ್ಟಿಯನ್ನು **ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ** ಎಂದೂ ಅದರಿಂದ ಮುಂದೆ ಕಪ್ಪುಬಿಳಪುಗಳ ಪಲ್ಲಟವನ್ನು ಪುನಃ ಪಲ್ಲಟಗೊಳಿಸಿ ಯಥಾವತ್ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ (ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಲು ಸಿದ್ಧವಾದ) ಧನಪಟ್ಟಿಯನ್ನು **ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ** ಎಂದೂ ಹೆಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನು—**ಪಲ್ಲಟಪಟ್ಟಿ** (REVERSAL FILM) ಎಂಬ ವಿಶೇಷ ರೀತಿಯ ಕಚ್ಚಾಪಟ್ಟಿಯೂ ಕ್ವಚಿತ್ತಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಅದು, ಋಣಪಟ್ಟಿ ಧನಪಟ್ಟಿಗಳೆರಡರ ಕಾರ್ಯವನ್ನು ತಾನು ಒಂದೇ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಚಿತ್ರಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಸಂಸ್ಕರಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪು ಪಲ್ಲಟವಿಲ್ಲದ ನೇರ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಯೇ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡು ಬಿಡುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಆಚೀಚೆ ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಲು ರಂಧ್ರವಿದ್ದು ಮಧ್ಯದ ಜಾಗವನ್ನು ಚಿತ್ರಚೌಕ ಆವರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಆದರೆ, ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರದ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರದ ಒಂದು ಬದಿಗೆ, ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೂ ಸಾಲುರಂಧ್ರಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ತೆಳುವಾದ ಗೆರೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಅದೇ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವ **ಧ್ವನಿಪಥ** (SOUND TRACK). ಅದರ ವಿವರಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ, ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು.

ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ

ಈತನಕ ಗಮನಿಸಿದ್ದು ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪು ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ. ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ರಚನೆ ಕೊಂಚ ಬೇರೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ನಾವು ಕಾಣುವ, ದೃಷ್ಟಿಗ್ರಾಹ್ಯವಾದ ಅಸಂಖ್ಯ ಬಣ್ಣ ನೇಸಲುಗಳೆಲ್ಲವೂ ಮೂರು ಮೂಲವರ್ಣಗಳ ವಿವಿಧ ಸಂಯೋಜನೆಗಳೇ ಆಗಿರುತ್ತವೆ. ಕೆಂಪು, ಹಸಿರು, ನೀಲಿ (RED–GREEN–BLUE)—ಇವೇ ಆ ಮೂಲವರ್ಣಗಳು. ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ರೀತಿಯಲ್ಲೇ, ಈ ಮೂಲ ವರ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನೂ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ, ಅವು ಮೂರನ್ನೂ ಸಂಯೋಜಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದು ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿನ ತಂತ್ರತತ್ತ್ವ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವಾಗ ಮೂರು ಮೂಲವರ್ಣಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸಿ, ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಿ

ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಬಹುವರ್ಣ (TECHNICOLOUR) ಚಿತ್ರತಂತ್ರ ಮೊದಲಿಗೆ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ಬಂದಿತು. ಮುಂದೆ ಅದಕ್ಕೆ ಬದಲು, ಸಂಯುಕ್ತ ತ್ರಿವರ್ಣಪದ್ಧತಿ (INTEGRAL TRI–PACK) ರೂಢಿಗೊಂಡಿತು. ಈ ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ, ಮೂರು ವರ್ಣಗಳನ್ನು ಮೂರು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ, ಮೂರು ವರ್ಣಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ದಾಖಲಿಸುವ ಮೂರು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ರಾಸಾಯನಿಕಗಳನ್ನು, ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಹಾಸುಹಾಸಾಗಿ, ಲೇಪಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲೇ ಒಂದೊಂದು ಸ್ತರದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದರಂತೆ, ಮೂರು ವರ್ಣಗಳೂ ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ದಾಖಲಾಗುತ್ತವೆ.

ಚಿತ್ರಸಂಕಲನದ ಹಂತ

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಒಂದೊಂದು ದೃಶ್ಯವನ್ನೂ ಚಿಕ್ಕಚಿಕ್ಕ ಖಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಂಡು ಕೆಮರಾದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಪಟ್ಟಿಗಳು ಸಂಸ್ಕರಣಗೊಂಡು ಬಂದಕೂಡಲೇ ದೊರಕುವುದು, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡವನ್ನುಳ್ಳ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ತುಣುಕು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳು. ಈ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದಂತೆ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದರಿಂದ, ಇವು ಚಿತ್ರದ ಅನುಕ್ರಮಣಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ, ಈ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳ ಬುಡ–ತಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೋ ಅನಗತ್ಯವಾದ ಭಾಗಗಳೂ, ಅಗತ್ಯವೋ ಅನಗತ್ಯವೋ ಎಂಬುದು ಆ ಕಾಲಕ್ಕೆ ನಿರ್ಧಾರವಾಗದಿರುವಂಥ ಭಾಗಗಳೂ ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಸಂಕಲನದ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಈ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನೂ ಮೊದಲಿಗೆ (ಅದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಉದ್ದದ ಭಾಗ ಅಗತ್ಯವೋ ಅಷ್ಟನ್ನು) ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅನಂತರ, ಈ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ, ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಸಮಗ್ರಚಿತ್ರವನ್ನು ರೂಪುಗೊಳಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಂಕಲನದರ್ಶಿಕೆ (ನೊವಿಯೊಲ ಇ.)

ಇಂಥ ಸಂಕಲನಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ನೆರವಾಗುವ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಾಧನ, **ಸಂಕಲನದರ್ಶಿಕೆ** (EDITING TABLE). ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಇದು ಚಿಕ್ಕ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುವ ಮೇಜು. ಸುಮಾರು ಒಂದು ಅಡಿಗೂ ಕಡಿಮೆ ಅಗಲದ ಚಿಕ್ಕ ತೆರೆಯಲ್ಲಿ, ಒಬ್ಬರೇ ಅಥವಾ ಕೆಲವೇ ಜನರೋ ಕೂತು (ಟೆಲಿವಿಜನ್ ನೋಡುವ ಹಾಗೆ) ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಲು ಅವಕಾಶವಿರುವ ಸಾಧನ

ಇದು. ಇದರಲ್ಲಿ, ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಹಲವಾರು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನೂ ಹಲವಾರು ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನೂ ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ; ಹಾಗೂ ಆ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಬೇಕೋ ಅದನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಓಡಿಸಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಹಾಗೂ, ಅದರಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು, ಒಂದೊಂದೇ ಚೌಕವನ್ನೂ ಪರಿಶೀಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟು ನಿದಾನ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು, ಅಥವಾ, ಕೆಲವು ಭಾಗ ನೋಡುವುದು ಬೇಡವೆಂದಿದ್ದರೆ ಆ ಭಾಗವನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಓಡಿಸಿಬಿಡುವುದು; ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕೆಂದರಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅಥವಾ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಓಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೇ ಹಿಂದಕ್ಕೂ ಓಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮೊವಿಯೊಲ, ಎಡಿಟೋಲ, ಸ್ಟೀನ್‌ಬೆಕ್ ಮುಂತಾಗಿ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರುಗಳುಳ್ಳ ಬಗೆಬಗೆಯ ಸಂಕಲನ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ.

ದೃಕ್‌ತಂತ್ರ

ಚಿತ್ರಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಒಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡ ಮುಗಿದಕೂಡಲೇ ಅದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡವನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಕೂಡಿಸಿಬಿಡುವುದುಂಟು. ಹಾಗಲ್ಲದೆ ಕೆಲವು ವೇಳೆ, ಒಂದಕ್ಕೂ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯೆ ಕೆಲವು ದಾಟುತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಒಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡ ಕ್ರಮೇಣ ಮಸುಕಾಗುತ್ತ ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯಾಗಿ ಅನಂತರ ಇನ್ನೊಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು; ಒಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಹೊಸ ಚಿತ್ರಖಂಡ ತೆರೆಯಿಂದ ಹೊರತಳ್ಳಿ ತಾನೇ ತೆರೆಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಯೋಜಿಸಬಹುದು—ಇತ್ಯಾದಿ. ಸಿನೆಮಾದ ತೀರ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಇವುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗಲೇ ಕೆಮೆರಾದ ಮೂಲಕ ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದುದುಂಟು. ಒಂದು ದೃಶ್ಯಖಂಡ ಕೊನೆಯಾಗುವಾಗ, ಕೆಮೆರಾದ ಯುವರಂಧ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಕಿರಿದುಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಿ ಆ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ ಕೊನೆಗೊಳಿಸುತ್ತಿದ್ದುದುಂಟು. ಈಗ ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯ ದಾಟುತಂತ್ರಗಳನ್ನೆಲ್ಲ, ತಂತ್ರಶಾಲೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಯೋಜಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ, **ದೃಕ್‌ತಂತ್ರ ಸಾಧನ** (OPTICAL PRINTER) ಎಂಬ ಯಂತ್ರಸಾಧನವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಸಾಧನದ ಮೂಲಕವೇ ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಇನ್ನು ಕೆಲವು ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನೂ ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಕೂಡ ಸಾಧ್ಯ.

೪. ಶಬ್ದ ದಾಖಲು ಮತ್ತು ಶಬ್ದ ಸಂಕಲನ

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಪಾರ್ಶ್ವದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೂ ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳಿಗೂ

ಮಧ್ಯೆ, ರೇಖೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿ ದಾಖಲಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡಿದ್ದೇವೆ. ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ವಿದ್ಯುತ್ ಆಘಾತಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಂಡು, ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಬೆಳಕಿನ ಅಲೆಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ದಾಖಲು ರೇಖೆ ಎರಡು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇರಲು ಸಾಧ್ಯ : ಒಂದು ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳು ರೇಖೆಯ ಅಗಲದಲ್ಲಿ ಹಿಗ್ಗುಕುಗ್ಗುವಂತೆ ದಾಖಲಾಗಿರುವಂಥದು ; ಇದನ್ನು **ಗಾತ್ರ ವ್ಯತ್ಯಾಸದ ಧ್ವನಿಪಥ** (VARIABLE AREA TRACK) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು—ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳು ರೇಖೆಯ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ ಸಾಂದ್ರತೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆಯಾಗಿ ದಾಖಲಾಗಿರುವಂಥದು ; ಇದನ್ನು **ಸಾಂದ್ರತಾ ವ್ಯತ್ಯಾಸದ ಧ್ವನಿಪಥ** (VARIABLE DENSITY TRACK) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ದಾಖಲು ವಿಧಾನಗಳು

ಶಬ್ದವನ್ನು (ಮಾತುಗಳು, ಸಂಗೀತ, ಬಗೆಬಗೆಯ ಸದ್ದುಗಳು ಯಾವುದೇ ಇರಲಿ) ಮೊದಲು ಗ್ರಹಿಸುವ ಸಾಧನ. **ಶಬ್ದಗ್ರಾಹಿ** (ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್—MICRO PHONE). ಕೆಮರಾದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಸಾಧನ ಲೆನ್ಸ್ ಆಗಿದ್ದರೆ, **ಶಬ್ದ ಗ್ರಹಣ ಯಂತ್ರ** (RECORDER) ದಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಸಾಧನ, ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್. ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ, **ಏಕಮುಖಗ್ರಾಹಿ** (DIRECTIONAL OR UNIDIRECTIONAL) ಹಾಗೂ **ಸರ್ವಮುಖಗ್ರಾಹಿ** (NON DIRECTIONAL) ಎಂದು ಎರಡು ವಿಧ. ಏಕಮುಖಗ್ರಾಹಿಯೆಂದರೆ, ತನ್ನ ಮುಖಕ್ಕೆ ನೇರ ಎದುರಿರುವ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಗ್ರಹಿಸುವಂಥದು. (ಇದನ್ನು ದೂರಗ್ರಹಣ ಲೆನ್ಸಿಗೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.) ಸರ್ವಮುಖಗ್ರಾಹಿಯೆಂದರೆ, ಸುತ್ತ ಎಲ್ಲ ದಿಕ್ಕುಗಳಿಂದ ಬರುವ ಶಬ್ದಗಳನ್ನೂ ಗ್ರಹಿಸುವಂಥದು. (ಇದನ್ನು ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣ ಲೆನ್ಸಿಗೆ ಸಮಾನವೆಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದು.) ಹೀಗೆ ಶಬ್ದಗ್ರಾಹಿಯ ಮೂಲಕ ಗ್ರಹಿಸಿದ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ವಿದ್ಯುತ್ ಆಘಾತಗಳಾಗಿ ಹಾಗೂ ಅನಂತರ, ಬೆಳಕಿನ ಅಲೆಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ಪಟ್ಟಿಯಮೇಲೆ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೇ ಶಬ್ದಗ್ರಹಣಯಂತ್ರದ ಕೆಲಸವಾಗಿದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೆಲವುಸಲ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಂಗಡ **ನೇರದಾಖಲು** (DIRECT RECORDING) ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು ; ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಸಲ, ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಬೇರೆ ದಾಖಲು ಮಾಡಿ ತಂದು ಚಿತ್ರದ ಜೊತೆ ಸೇರಿಸುವುದುಂಟು. ನೇರ ದಾಖಲನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಎರಡು ವಿಧಗಳಿವೆ. ಮೊದಲನೆಯದು—**ಏಕದಾಖಲು** (SINGLE SYSTEM). ಇದಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಕೆಮರಾ ವಿಶೇಷವಾದದ್ದು.

ಅದರಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣದ ಜೊತೆಗೆ ಅದೇ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಒಟ್ಟೊಟ್ಟಿಗೇ ಧ್ವನಿಯನ್ನೂ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಈ ಕ್ರಮವನ್ನು ಬಳಸುವುದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರ ಮುಂತಾದವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಮಾತ್ರ; ಈ ಸುಲಭಮಾರ್ಗ ಅಂಥಲ್ಲಿ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ನೇರದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ವಿಕೃತಗೊಳ್ಳದಂತೆ ಸಹಜವಾಗಿ ಮೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣದಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಂದಪಟ್ಟಿ (SLOW FILM) ಯನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾದರೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ತೀವ್ರಪಟ್ಟಿ (FAST FILM) ಯನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ, ಶಬ್ದ ಏಕಪ್ರಕಾರ ಅವಿಕೃತವಾಗಿ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕೆಂದರೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಮಂದಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ, ಚಿತ್ರ-ಶಬ್ದಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗುಣದ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಅಪೇಕ್ಷಿಸುವ ಕಾರಣ, ಎರಡನ್ನೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಯಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸೂಕ್ತವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ, ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅನಪೇಕ್ಷಿತವಾದ ಎಷ್ಟೋ ಹೊರ ಶಬ್ದಗಳು ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕೂಡ ಸಮಸ್ಯೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಕಾರಣದಿಂದ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಎರಡನೆಯ ವಿಧಾನ—**ಪ್ರತ್ಯೇಕ ದಾಖಲು** (DOUBLF SYSTEM) ಪದ್ಧತಿ. ಇಲ್ಲಿ, ಕೆಮೆರಾ ಹಾಗೂ ಶಬ್ದಗ್ರಹಣ ಯಂತ್ರಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ, ಎರಡೂ ಒಂದೇ ಮೋಟಾರ್‌ನಿಂದ ಚಲಿಸುವಂತಿದ್ದು ಎರಡರ ವೇಗವೂ ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದೇ ಇರುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಕೆಮೆರಾ ತನ್ನ ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ದಾಖಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವಂತೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಧ್ವನಿಯನ್ನು, ಶಬ್ದಗ್ರಹಣಯಂತ್ರ, ತನ್ನದೇ ಆದ ಇನ್ನೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. (ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಪಟ್ಟಿ ಹಾಗೂ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ತೀವ್ರ-ಮಂದವೆಂಬ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ವಿರಬಹುದಾದರೂ ಮೂಲತಃ, ಇವುಗಳ ರಚನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೂ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೇ ಇದಕ್ಕೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.) ಶಬ್ದಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಹಾಗೇ, **ಶಬ್ದಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ** (ಋಣಪಟ್ಟಿ—SOUND NEGETIVE) ಹಾಗೂ **ಶಬ್ದಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ** (ಧನಪಟ್ಟಿ-SOUND POSITIVE) ಗಳಿರುತ್ತವೆ.

ಹೀಗೆ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕಾಲದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದವನ್ನು ನೇರ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ, ಚಿತ್ರ—ಶಬ್ದಗಳಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದ ಮಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಪರಿಹಾರವಾಗಿ ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಆಗಲೂ ಸ್ಥಳದ ಅನೇಕ ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಮಸ್ಯೆ ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ, ಚಾಲನೆಗೊಂಡಿರುವ

ಕೆಮೆರಾದ ಸದ್ದೇ ಸಾಕಷ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣ ಇಲ್ಲಿ, ಚಾಲನೆಯ ಸದ್ದು ಆದಷ್ಟು ಕಡಿಮೆಯಿರುವ ಕೆಮೆರಾಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಸುತ್ತಿಕೊಂಡು ಅದರ ಸದ್ದನ್ನು ಕೆಲಮಟ್ಟಿಗೆ ನುಂಗಿಕೊಳ್ಳುವ **ಮೆತ್ತೆ** (BLIMP) ಯನ್ನು ಕೂಡ ಇಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಜೊತೆಗೆ, ಈ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಶಬ್ದವಷ್ಟನ್ನೇ ಗ್ರಹಿಸುವ **ಏಕಮುಖ** (UNIDIRECTIONAL) ಶಬ್ದಗ್ರಾಹಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಮೈಕ್ರೊಫೋನನ್ನು ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ, ಉದ್ದನೆಯ ಗಳವೊಂದರ ತುದಿಗೆ ಕಟ್ಟಿ ಅದನ್ನು ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಧ್ವನಿಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಒಡ್ಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ **ಧ್ವನಿಹಸ್ತ** (BOOM) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಸಂಯೋಜನೆ ಸಂಲಗ್ನ ಮುದ್ರಣ

ಆದರೆ ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಸಂಭಾಷಣೆ ಮುಂತಾದ ಶಬ್ದಗಳಷ್ಟೇ ಸಾಲುವುದಿಲ್ಲ. ಜೊತೆಗೆ, ಹಿನ್ನೆಲೆ ವಾದ್ಯಸಂಗೀತ, ಪರಿಣಾಮಧ್ವನಿಗಳು ಮುಂತಾದವೂ ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ನೇರ ದಾಖಲು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಸಂಗೀತ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಬೇರೆ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ, ಬೇರೆ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೂ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಬೆರೆಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಸಿದ್ಧವಾದ ನೇರದಾಖಲು ಪಟ್ಟಿ ಹಾಗೂ ಅನಂತರ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಸಂಗೀತದ ಪಟ್ಟಿ, ಪರಿಣಾಮ ಧ್ವನಿಗಳ ಒಂದೋ ಹಲವೋ ಪಟ್ಟಿಗಳು—ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕಾರು ಶಬ್ದಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಅವನ್ನೆಲ್ಲ ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನೇ **ಧ್ವನಿಪುನರ್ಮುದ್ರಣ** (RE-RECORDING) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ (ಈ **ಧ್ವನಿಪುನರ್ಮುದ್ರಣವನ್ನು** **ಧ್ವನಿಪ್ರಕ್ಷೇಪ**— DUBBING— ಎಂದೂ **ಧ್ವನಿಕಲನ**—MIXING—ಎಂದೂ ಕೂಡ ಕರೆಯುವುದುಂಟು.) ಇದಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಯಂತ್ರ, **ಸಂಯೋಜಿಕೆ** (MIXER). (ಡಬ್ಬಿಂಗ್ ಎನ್ನುವ ಪದವನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಒಂದು ಭಾಷೆಯ ಚಿತ್ರದ ಧ್ವನಿಪಥವನ್ನು ತೆಗೆದು ಹಾಕಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಷೆಯ ಧ್ವನಿಪಥವನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಭಾಷಾಂತರಗೊಳಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆಗೂ ಡಬ್ಬಿಂಗ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.)

ಮೂಕಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಿರಲು, ಅದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಅದಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಹಲವು ಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕೆಲಸ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಒಂದೊಂದು ಬಗೆಯ ಶಬ್ದವೂ ಬೇಕಾದ ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೇಳಿಸಬೇಕು

ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ, ಹಾಗೆ ಒಂದೊಂದನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಬೆರೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಸಂಕಲಿತವಾಯಿತೆಂದರೆ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡಂತೆ. ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ ಸಂಪೂರ್ಣ ಸಂಕಲಿತವಾಗಿ ಸಿದ್ಧವಾದ ಮೇಲೆಯೇ ಅದನ್ನು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ (ದೃಶ್ಯದ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು) ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎಂದರೆ, ಈ ಅಂತಿಮ ಘಟ್ಟದ ತನಕವೂ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ— ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಗಳು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಎರಡನ್ನೂ ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡಾಗ, ಅಂಥ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು **ಸಂಲಗ್ನಮುದ್ರಣ** (MARRIED PRINT) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದೀಗ, ನೇರ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಬಳಸುವಂಥ ಪಟ್ಟಿ.

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಅಲ್ಲಿನ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಧ್ವನಿಗಳು (ಸಂಭಾಷಣೆ ಮುಂತಾದವು) ಸರಿಯಾಗಿ ದಾಖಲಾಗದೆ ಹೋಗಿರುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಅಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಆ ಭಾಗಗಳ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಮೂಲಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಪಶ್ಚಾತ್ ಧ್ವನಿಪ್ರಕ್ಷೇಪ (POST-SYNCHRONISATION)ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಉದ್ಯಮ—ತಾರಾಪದ್ಧತಿಗಳ ಅಪಾರ ವೆಚ್ಚದ ಸಂಕೀರ್ಣ ಜಾಲದಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿಕೊಳ್ಳದೆ ಕಡಿಮೆ ವೆಚ್ಚದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಸಲು ಶ್ರಮಿಸುವ ಸಾಹಸಿ ನಿರ್ದೇಶಕರುಗಳು ಈ ಪಶ್ಚಾತ್ ಧ್ವನಿಯೋಜನೆಯ ಪದ್ಧತಿಯನ್ನೇ ಚಿತ್ರದ ಆದ್ಯಂತವೂ ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು (ಸಂಭಾಷಣೆ ಇ.,) ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೋಗದೆ ಮುಂದೆ, ಇಡೀ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಯನ್ನೇ ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಾತ್ ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಈ ಮಾರ್ಗವನ್ನನುಸರಿಸುವವರು, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಮುಂದೆ ಧ್ವನಿಜೋಡಣೆಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕವಾಗಿರಲೆಂದು ಸಂಭಾಷಣೆ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಟೇಪ್‌ರಿಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಕಾಂತ ದಾಖಲು

ಈತನಕ ನಾವು ಪರಿಶೀಲಿಸಿದ್ದು, ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಬೆಳಕಿನ ಏರಿಳಿತಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪದ್ಧತಿ ; ಇದನ್ನು **ಪ್ರಕಾಶದಾಖಲು** (OPTICAL RECORDING) ಎನ್ನಬಹುದು. ಕೆಲವು ದಶಕಗಳಿಂದ, ಇದಕ್ಕಿಂತ ಸರಳವಾದ ಹಾಗೂ ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಡುವ **ಅಯಸ್ಕಾಂತ ದಾಖಲು** (MAGNETIC RECORDING) ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿದೆ. ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್‌ನಲ್ಲಿ ಎಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ಶಕ್ತಿಯಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿತವಾದ ಶಬ್ದವನ್ನು ಅಯಸ್ಕಾಂತ ಕಿರುಪಟ್ಟಿ (MAGNETIC TAPE) ಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನ ಇದು. (ನಾವು

ಬಳಸುವ ಟೇಪ್‌ರೆಕಾರ್ಡರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಅನುಸರಿಸುವ ವಿಧಾನ ಇದೇ.) ಕಾಂತ ದಾಖಲು ಸಾಧನಗಳು ಪ್ರಕಾಶದಾಖಲು ಸಾಧನಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಶಬ್ದ ದಾಖಲನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿ ಇದ್ದು ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಈಗ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದ ಮೊದಲಾಗಿ ಧ್ವನಿಸಂಯೋಜನೆ ಮುಗಿಯುವ ತನಕ, ಚಿತ್ರ-ಧ್ವನಿಗಳ ಸಂಲಗ್ನಮುದ್ರಣದ ಹಂತದ ತನಕವೂ ಶಬ್ದದ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಕಾಂತದಾಖಲು ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲೇ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದುಂಟು. ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ, ಶಬ್ದ, ಪ್ರಕಾಶಪಥದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿರುತ್ತದೆ.

೫ ಪ್ರಕಾಶ ಸಲಕರಣೆಗಳು

ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕೃತಕ ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಅತ್ಯಂತ ಅಗತ್ಯವಾದ್ದು. ನಿಜಸ್ಥಳ ದಲ್ಲಿ ಹೊರಾಂಗಣ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡುವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶ ವನ್ನೇ ನೆಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ, ಸ್ಟುಡಿಯೋದ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಹಾಗೂ ನಿಜಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವಾಗಲೂ ಒಳಾಂಗಣದ ದೃಶ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾದ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆಗಾಗಿ ಬಳಸುವ ದೀಪಗಳನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಬ್ರಾಡ್ಸ್ ಮತ್ತು ಸ್ಪಾಟ್ಸ್ (BROADS AND SPOTS) ಎಂದು ಎರಡು ವಿಧವಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇವಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷವಾದ ಬಲ್ಬ್ (LAMP) ಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗು ತ್ತದೆ. ಬಲ್ಬ್‌ಗೆ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿಫಲನ ತಟ್ಟೆಯಿದ್ದು ಅದು ಬೆಳಕನ್ನು ಒಂದೇ ಕಡೆಗೆ ಒಗ್ಗೂಡಿಸಿ ಚೆಲ್ಲಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಬ್ರಾಡ್‌ಗಳಿಗೆ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಮಂದಗಾಜನ್ನು ಕೂಡಿಸಿರುವುದರಿಂದ, ಅದರಿಂದ ಬರುವ ಬೆಳಕು ಮೃದುವಾಗಿ ಹಸರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರು ತ್ತದೆ. ಸ್ಪಾಟ್‌ಗಳಿಗೆ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುತ್ತಾರಾದ್ದರಿಂದ, ಅದರಲ್ಲಿ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು ಕೇಂದ್ರೀಕೃತಗೊಂಡು, ಕೋರೈಸುವ ಕಂಬಿ ಬೆಳಕು ಹೊರಬರುವಂತಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಪಾಟ್‌ಗಳಲ್ಲಿ, ಹೊರಬರುವ ಬೆಳಕಿನ ಕಂಬಿಯನ್ನು ಬೇಕೆನ್ನುವಂತೆ ಕಿರಿದುಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಥವಾ ಅಗಲಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ, ಸ್ಪಾಟ್‌ಗಳ ಮೂಲಕ ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟೇ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಪ್ರಖರವಾದ ಮೊನೆ ಬೆಳಕಿನ ವೃತ್ತವನ್ನು ಬೀಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮೃದುವಾದ ಹರಡು ಬೆಳಕು ಬೇಕಾದಲ್ಲಿ ಬ್ರಾಡ್‌ಗಳನ್ನೂ ಪ್ರಖರವಾದ ಮೊನೆಬೆಳಕು ಬೇಕಾದಲ್ಲಿ ಸ್ಪಾಟ್‌ಗಳನ್ನೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಈ ದೀಪಗಳನ್ನು, ಅವುಗಳ ಪ್ರಕಾಶ ಶಕ್ತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ, ಸೀನಿಯರ್ ಜೂನಿಯರ್ ಬೇಬಿ ಇಂಕೀ ಎಂದು ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸುಮಾರಾಗಿ, ೫೦೦೦ ವಾಟ್ಸ್ ಶಕ್ತಿಯವನ್ನು ಸೀನಿಯರ್ ಎಂದೂ ೨೦೦೦ ವಾಟ್ಸ್ ಶಕ್ತಿಯುಳ್ಳವನ್ನು ಜೂನಿಯರ್ ಎಂದೂ ೧೦೦೦ ವಾಟ್ಸ್‌ಗೆ ಕಡಿಮೆ ಇರುವಂಥವನ್ನು ಬೇಬಿ ಎಂದೂ ೫೦೦ ವಾಟ್‌ಗೂ ಕಡಿಮೆ ಇರುವಂಥವನ್ನು ಇಂಕಿ ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ದೀಪಗಳಿಗೂ ಮುಖಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೆರೆ ಅಥವಾ ಬಲೆಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲು ಬರುವಂತಿದ್ದು ಅದರಿಂದ ಬೆಳಕನ್ನು ಮಂದಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ; ಅಲ್ಲದೆ, ಎದುರಿನಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬರುವ ರೆಕ್ಕೆಬಾಗಿಲು (BARNDOOR) ಗಳಿಂದ, ಬೆಳಕು ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟೇ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಂತೆ ನಿಯಂತ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲೂ ಸಾಧ್ಯವಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ನಿಲುಕೆಗಳಿಗೆ ಅಳವಡಿಸಿದ ರೆಕ್ಕೆ (GOBO) ಗಳನ್ನು ದೀಪದ ಬಳಿ ಇಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಅದರ ಮೂಲಕ, ದೀಪದಿಂದ ಚೆಲ್ಲುವ ಬೆಳಕನ್ನು ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟು ಮರೆಮಾಡಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇವುಗಳಲ್ಲದೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಬೆಳಕು ಕೊಡುವ ಹಾಲೊಜೆನ್ ದೀಪಗಳನ್ನೂ ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶಕ್ಕೆ ಸಮನಾದ ಅತಿಪ್ರಖರ ಬೆಳಕು ಬೇಕೆಂದರೆ, ಸುಮಾರು ೧೦,೦೦೦ ವಾಟ್ಸ್ ಶಕ್ತಿಯ ಕಿಡಿದೀಪ (ARC LAMP) ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡು ಇಂಗಾಲದ ಕಡ್ಡಿಗಳ ಮಧ್ಯೆ ವಿದ್ಯುತ್ ನೆಗೆದು ಉಂಟಾಗುವ ಈ ಅತಿ ಪ್ರಖರ ಪ್ರಕಾಶವುಳ್ಳ ದೀಪಕ್ಕೆ ಬ್ರೂಟ್ (BRUTE) ಎಂದು ಹೆಸರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಈತನಕ, ಸಿನೆಮಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲವು ಮೌಲಿಕ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮರೆಯಬಾರದು. ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಕೆಮರಾದ ಚಲನೆಗಾಗಿ ಬಳಸುವ ವಿವಿಧ ಯಾಂತ್ರಿಕಸಾಧನಗಳಿಂದ (ಉದಾ—ಕ್ರೇನ್, ಡಾಲಿ) ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ. ಸ್ಟುಡಿಯೋ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ, ಬೇಕಾದ ಆವರಣವನ್ನು ಕೃತಕವಾಗಿ ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬಗ್ಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಅನೇಕಾನೇಕ ಯಂತ್ರ ಸಲಕರಣೆಗಳ (ಉದಾ—ಮಳೆ ಸುರಿಸುವುದು, ಬಿರುಗಾಳಿ ಬೀಸುವುದು) ತನಕ; ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾದಮೇಲೆ ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲಿ ದೊರಕುವ ರಾಸಾಯನಿಕ-ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಂಸ್ಕಾರಗಳ (ಉದಾ—ಸ್ಫುಟೀಕರಣ, ಸ್ಥಿರೀಕರಣ, ಮುದ್ರಣ ಮುಂತಾಗಿ) ದೀರ್ಘಾವಧಿಯಲ್ಲಿ: ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಕಷ್ಟವಾದ ದೃಶ್ಯಸನ್ನಿವೇಶ ಧ್ವನಿವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲೇ ಚಮತ್ಕಾರಗಳ ಮೂಲಕ ಸಾಧಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವಾಗ (ಉದಾ—ಒಂದು ಮೇಜಿನ ಅಗಲದ ಸಂಕ್ಷೇಪ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಅದರ ಮೂಲಕ. ಭಾರೀ ಅಗ್ನಿಪರ್ವತವೊಂದರ ಸ್ಫೋಟವನ್ನು ಕಾಣಿಸುವುದು) —ಈ ಮುಂತಾಗಿ, ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಸಿನೆಮಾದ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಹಬ್ಬಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

ಅಲ್ಲದೆ—ನಿಜದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹಾಗೂ ಅಭಿನೀತವಾದವುಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಎಂಬ ಸಿನೆಮಾದ ಎರಡು ಮಾರ್ಗಗಳಲ್ಲದೆ ಉಜ್ಜೀವನ (ANIMATION) ಚಿತ್ರಗಳ ಮೂರನೆಯ ಮಾರ್ಗವೊಂದಿದೆ. (ಉದಾ—ಕಾರ್ಟೂನ್ ಚಿತ್ರಗಳು, ಗೊಂಬೆ ಚಿತ್ರಗಳು, ನೆರಳು ಚಿತ್ರಗಳು ಇ.,). ಅವುಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಕೆಮೆರಾಗಳೂ ಇತರ ಯಂತ್ರಸಲಕರಣೆಗಳೂ ಬೇರೆಯೇ ಇರುತ್ತವೆ.

ಸಿನೆಮಾ, ನಿಜವಾಗಿ, ನೂರಕ್ಕೆ ನೂರು ಯಂತ್ರಶಿಶು.

೩. ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

ಸಿನೆಮಾ ಇನ್ನೂ ಅಷ್ಟೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದ್ದಾಗ, ತೀರ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ, ಲುಮಿಯೇರ್ ಸೋದರರು ತಯಾರಿಸಿದ ಒಂದು ಚಿತ್ರ, A TRAIN ENTERING INTO A STATION (ರೈಲು ನಿಲ್ದಾಣದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದು) ಎಂಬುದು ; ಸುಮಾರು ಐವತ್ತು ಅಡಿಗಳಷ್ಟು ಉದ್ದದ, ಸುಮಾರು ಅರ್ಧ ನಿಮಿಷ ಓಡುವ ಚಿತ್ರ. ಇದರಲ್ಲಿ, ರೈಲು ನಿಲ್ದಾಣದಲ್ಲಿ ಜನ ಅವಸರವಸರವಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವುದನ್ನೂ ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ರೈಲುಗಾಡಿ ಧಾವಿಸಿ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವುದನ್ನೂ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇಲ್ಲಿ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆ ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿದೆ ಮತ್ತು ಹಾಗೆ ನಿಂತ ಕೆಮೆರಾ ಈ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಯಥಾವತ್ ದಾಖಲುಮಾಡಿಕೊಂಡಿದೆ. ಇಷ್ಟು ಸರಳವಾದ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸಾಕಷ್ಟು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕೆನ್ನುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ 'ತಂತ್ರ' ಬಳಸಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ರೈಲು ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ, ಬರುತ್ತಿರುವ ರೈಲಿಗೆ ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ, ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ಇಟ್ಟಿರುವುದರಿಂದ, ರೈಲು ಧಾವಿಸಿ ಬರುವುದು ಹಾಗೂ ನಿಲ್ದಾಣವನ್ನು ತುಂಬಿ ಆತುರಾತುರವಾಗಿ ಜನ ಸಂಚರಿಸುತ್ತಿರುವುದು ಮುಂತಾದ, ಚಿತ್ರಕಾರ ನಾವು ನೋಡಬೇಕೆಂದು ಅಪೇಕ್ಷಿಸಿದ್ದ ಸಂಗತಿಗಳು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ. ಇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ಇರಿಸಿದ್ದರೆ ಈ ಪರಿಣಾಮ ಉಂಟಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ.

ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಿ ೨–೩ ವರ್ಷ ಕಳೆಯುವುದರೊಳಗೇ ಲುಮಿಯೇರ್‌ರನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸಿ ಬಂದ ಸಾಹಸಿ ಜಾರ್ಜ್ ಮೇಲೆ (GEORGES MELIES) ಕೇವಲ ಯಥಾಚಿತ್ರಗಳಿಂದಲೇ ತೃಪ್ತನಾಗದೆ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಇಂದ್ರಜಾಲಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ತೊಡಗಿದ (ಉದಾ—ಚಂದ್ರಲೋಕದ ಯಾತ್ರೆ). ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಹೊಸ ಚಮತ್ಕಾರತಂತ್ರ (TRICK) ಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿದ. ಮುಂದೆ ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ, ಯಥಾಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಚಮತ್ಕಾರಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಅದನ್ನು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿಸುವ ಅನೇಕ ತಂತ್ರಗಳು ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಬಂದವು. ಕ್ರಮೇಣ, ಸಿನೆಮಾ ಒಂದು ಸಮರ್ಥ ಪ್ರೌಢ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಸಾಧನವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿದೆ. ಇದು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡ ತಂತ್ರಗಳು ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ 'ವ್ಯಾಕರಣ' ವೆನ್ನಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ.

ಲುಮಿಯೇರ್‌ರು ಚಿತ್ರಿಸಿದ, ರೈಲುನಿಲ್ದಾಣವನ್ನು ಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಸನ್ನಿವೇಶವೊಂದು ಇವತ್ತಿನ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆನ್ನೋಣ. (ಇದು ತೀರ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಒಂದು ಕಥಾಚಿತ್ರವೇ ಇರಬಹುದು.) ಆ ಸನ್ನಿವೇಶ, ಇವತ್ತಿನ ಚಿತ್ರವೊಂದರಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಸರಳವಾಗಿಯೇ ಚಿತ್ರಿತವಾಗಿದೆಯೆಂದರೂ ಹೀಗೆ

ಇರಬಹುದು : ೧. ಜನಜಂಗುಳಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಂದ ಗಿಜಿಗಿಜಿಸುತ್ತಿರುವ ಇಡೀ ನಿಲ್ದಾಣ ಪಾರ್ಶ್ವದಿಂದ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ. (ಚಿತ್ರದ ಜತೆಯಲ್ಲಿ ಕೇಳಿಬರುವ ಜನಜಂಗುಳಿಯ ಸದ್ದುಗದ್ದಲ). ೨. ನಿಲ್ದಾಣದ ಸಣ್ಣದೊಂದು ಭಾಗದಷ್ಟೇ ಚಿತ್ರ ; ಒಬ್ಬ ತರುಣ, ಒಬ್ಬ ತರುಣಿ, ಕೆಲವು ಸಾಮಾನುಗಳು ಮುನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲೂ ತಿರುಗುತ್ತಿರುವ ಜನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲೂ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. (ಜನ ಜಂಗುಳಿಯ ಸದ್ದಿನಲ್ಲಿ ತರುಣನ ಮಾತುಗಳು ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕೇಳಿಸುತ್ತಿದೆ.) ೩. ಕೆಮೆರಾ ತರುಣ ತರುಣಿಯ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಬಂದು, ಕೊನೆಗೆ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಅವರಿಬ್ಬರನ್ನೇ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ. ತರುಣನ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಆತಂಕ ; ತರುಣಿಯ ಕಣ್ಣುಗಳಲ್ಲಿ ನೀರಾಡುತ್ತಿದೆ. (ಜನಜಂಗುಳಿಯ ಸದ್ದು ಈಗ ಹಿನ್ನೆಲೆಗೆ ಸರಿದು ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿದೆ. ತರುಣಿ—'ಕಾಗದ ಬರೀತೀರಾ ?' ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ತಟ್ಟನೆ, ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿರುವ ರೈಲಿನ ಸದ್ದಿನೊಡನೆ ಅದರ ಕೀಚು ಸಿಳ್ಳೆಯ ಸದ್ದು ಮತ್ತೆಲ್ಲ ಸದ್ದುಗಳನ್ನು ಮುಳುಗಿಸಿ ಬಿಡುತ್ತದೆ.) ಕೆಮೆರಾ ಹಿಂದೆ ಸರಿದುಕೊಳ್ಳತೊಡಗಿದೆ. ತರುಣ–ತರುಣಿ ತಲೆಯೆತ್ತಿ ಆ ಕಡೆ ನೋಡುತ್ತಾರೆ. ೪. ದೂರದಿಂದ ಹೊಗೆಯುಗುಳುತ್ತ ಬರುವ ರೈಲು, ಅದರ ಹಿಂಬದಿಯ ಭೂದೃಶ್ಯಗಳು—ಮುಂತಾದ ವಿಶಾಲಕ್ಷೇತ್ರ ಈಗ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ. (ರೈಲಿನ ಸಪ್ಪಳ ಮತ್ತೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಮುಳುಗಿಸಿದೆ.) ೫. ನಿಲ್ದಾಣದ ಒಂದು ಭಾಗ, ಅದನ್ನು ನಡುಗಿಸುವಂತೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಿರುವ ರೈಲು, ಅಲ್ಲಿ ತಿರುಗುವ ಜನಗಳ ಆತುರ. (ರೈಲಿನ ಸದ್ದು). ೬. ತಿರುಗುವ ಚಕ್ರಗಳು ಧಾವಿಸುತ್ತ ನಡೆಯುವುದಷ್ಟೇ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ. (ರೈಲಿನ ಸಪ್ಪಳ.) ೭. ಸೂಟ್‌ಕೇಸ್, ಅದನ್ನೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ಕೈ ಅಷ್ಟೇ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ. (ರೈಲು ನಿಲ್ಲುತ್ತಿರುವ ಸದ್ದು). ೮. ಕೆಮೆರಾ ತಲೆಯೆತ್ತಿದಂತೆ, ತರುಣ ಸೂಟ್‌ಕೇಸನ್ನೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತರುಣಿ ಜೊತೆಗಿರುವ ಕೈಚೀಲವನ್ನೆತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. (ರೈಲು ನಿಂತ ಮೇಲಿನ ಸದ್ದು, ಜನಜಂಗುಳಿಯ ಸದ್ದು ಬೆರೆತು ಕೇಳಿಸುತ್ತಿದೆ.) ಇತ್ಯಾದಿ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಇಲ್ಲಿ, ಲುಮಿಯೇರ್‌ರ ಹಾಗೇ ಎಲ್ಲೋ ಒಂದು ಕಡೆ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ನಟ್ಟು ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ದಾಖಲಿಸಿದ್ದರೆ, ಈಗ ಉಂಟಾಗುವಂಥ ಪರಿಣಾಮ ಉಂಟಾಗುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಬದಲು, ಚಿಕ್ಕಚಿಕ್ಕ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನೂ ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳನ್ನೂ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ವಿಷಯವನ್ನು ನಿರೂಪಿಸುವ ತಂತ್ರವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗಿದೆ. ಇದೇ ಸನ್ನಿವೇಶ ಒಂದು ಕಾದಂಬರಿಯಲ್ಲಿ ವರ್ಣಿತವಾಗುವುದಿದ್ದರೆ, ಪದಗಳನ್ನೂ ಪದಗಳ ಜೋಡಣೆಯಿಂದ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನೂ ವಾಕ್ಯಗಳ ಸಮೂಹವಾದ ಪ್ಯಾರಾವನ್ನೂ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಹೋಲಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಅಲ್ಲಿ ಪದಗಳ ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ಜೋಡಣೆಯಿಂದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ ಹಾಗೆ, ಇಲ್ಲಿ ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಖಂಡ –ಶಬ್ದಖಂಡಗಳ ಜೋಡಣೆಯಿಂದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ, ಹೀಗೆ

ಚಿತ್ರಖಂಡ–ಶಬ್ದಖಂಡಗಳು ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಬಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮೂಲ ಘಟಕಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟಾರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಒದಗಿಬರುವ ಅಂಶಗಳು ಇವು : ೧. ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳು ೨. ಶಬ್ದಖಂಡಗಳು ೩. ಚಿತ್ರಖಂಡ–ಶಬ್ದಖಂಡಗಳ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಯೋಜನೆ ಹಾಗೂ ಅನಂತರ, ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಚಿತ್ರ–ಶಬ್ದಖಂಡಗಳನ್ನು ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಕಲನ, ಈ ಮೂರು ಅಂಶಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಒಟ್ಟೂ ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು.

ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹಂತದಲ್ಲಿ ನೋಡಿದರೆ, ಸಿನೆಮಾಕ್ಕೆ ಧ್ವನಿ ಸೇರಿಕೊಂಡದ್ದು ತಡವಾಗಿ ; ತಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ಕೂಡ, ಚಿತ್ರಸಂಕಲನವೆಲ್ಲ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಧ್ವನಿಸಂಯೋಜನೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ನಮ್ಮ ಪರಿಶೀಲನೆಯ ಸೌಲಭ್ಯಕ್ಕಾಗಿ, ಈ ಅಧ್ಯಾಯವನ್ನು ಹೀಗೆ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು : ೧. ಚಿತ್ರಖಂಡ ೨. ಚಲನ ೩. ಚಿತ್ರಸಂಕಲನ ೪. ಶಬ್ದಖಂಡ ಮತ್ತು ಸಂಕಲನ.

೧. ಚಿತ್ರಖಂಡ

ಚಿತ್ರಿಕೆ

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮೂಲಘಟಕವಾದ ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಖಂಡವನ್ನು **ಚಿತ್ರಿಕೆ** (SHOT) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ತಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಒಂದು ಸಲ ಕೆಮರಾ.ಚಾಲನೆಮಾಡಿ ಪುನಃ ಅದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವತನಕದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅದು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವ ಚಿತ್ರಗಳ ಒಂದು ತುಂಡುಪಟ್ಟಿಯೇ ಚಿತ್ರಿಕೆ. (ಮುಂದೆ, ಅಗತ್ಯವಾದ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಇದರೊಡನೆ ಸಂಲಗ್ನಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಾವು ಬೇಕಾದರೆ, ಕೇವಲ ದೃಶ್ಯವಷ್ಟೇ ಆಗಿರುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಮೂಕಚಿತ್ರಿಕೆಯೆಂದೂ ಧ್ವನಿಯೊಡನೆ ಸಂಲಗ್ನಗೊಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಸಿದ್ಧವಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಧ್ವನಿಲಗ್ನಚಿತ್ರಿಕೆಯೆಂದೂ ಪರಿಗಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮೊದಲಿಗೆ ನಾವು ಪರಿಶೀಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ಮೂಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ.)

ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಯಂತ್ರ ಕೆಮರಾ. ಆದರೆ, ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನೋ ದೃಶ್ಯವನ್ನೋ ಹೇಗೆ ದಾಖಲಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವೇ (ನಿರ್ದೇಶಕನೇ) ನಿರ್ಧರಿಸಬೇಕು. ಕೆಮರಾವನ್ನು ನಾವು ಯಾವ ಮಟ್ಟ, ಯಾವ ಕೋನ, ಯಾವ ದೂರದಲ್ಲಾದರೂ ಇಟ್ಟು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬಹುದು. ; ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ವಸ್ತು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣಬೇಕೇ ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿರಬೇಕೆ ಅಥವಾ ಪ್ರಕಾಶಮಾನವಾಗಿರಬೇಕೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅದನ್ನು ಮಂದ ಬೆಳಕಿನಿಂದಲೋ

ಪ್ರಖರ ಬೆಳಕಿನಿಂದಲೋ ಬೆಳಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ; ನಮಗೆ ಬೇಕೆನ್ನುವಂತೆ ವಸ್ತು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಅಥವಾ ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ಚಲಿಸುತ್ತ ವಸ್ತುವನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಇಲ್ಲವೆ ವಸ್ತು–ಕೆಮೆರಾಗಳೆರಡರ ಚಲನೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ವಿವರಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಗಮನಿಸೋಣ.

ಕೆಮೆರಾದ ಮಟ್ಟ

ವಸ್ತುವಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಕೆಮೆರಾ ಯಾವ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಅದನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನೇ **ಕೆಮೆರಾದ ಮಟ್ಟ** (CAMERA LEVEL) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮೂರು ರೀತಿಯಲ್ಲಿರಬಹುದು. ೧. ಕೆಮೆರಾ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣಿನ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದು ; ಇದನ್ನು **ಸಮಮಟ್ಟ** (NORMAL LEVEL) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ೨. ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣಿನ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗಿದ್ದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದು ; ಇದನ್ನು **ಕೆಳಮಟ್ಟ** (LOW LEVEL/LOW CAMERA) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ೩. ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣಿನ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿಂತ ಮೇಲಕ್ಕಿದ್ದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವುದು ; ಇದನ್ನು **ಮೇಲುಮಟ್ಟ** (HIGH LEVEL / HIGH CAMERA) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಮೆರಾ ಕೋನ

ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ಕೆಮೆರಾ ಅದನ್ನು, ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಿಂದ ನೋಡಿ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆಯೋ ಅದನ್ನು, ಎಂದರೆ ಕೆಮೆರಾದ ದೃಷ್ಟಿ ಕೋನವನ್ನು, **ಕೆಮೆರಾದಕೋನ** (CAMERA ANGLE) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣಿನ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದು ವಸ್ತುವನ್ನು ನೇರ ಎದುರಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸುವಂಥದನ್ನು **ಸಮಕೋನ** (NORMAL ANGLE) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ ಉಳಿದ ಕೆಮೆರಾ ಕೋನಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವು ಎರಡು : ೧. ಕೆಮೆರಾ ವಸ್ತುವಿಗಿಂತ ಮೇಲುಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದು ಅಲ್ಲಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಾಗಿ ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವಂಥದು ; ಇದು **ಮೇಲು ಕೋನ** (HIGH ANGLE) ; ಇದನ್ನೇ **ಅಧಃಚಿತ್ರಿಕೆ** (DOWN SHOT) ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ೨. ಕೆಮೆರಾ ವಸ್ತುವಿಗಿಂತ ಕೆಳಮಟ್ಟದಲ್ಲಿದ್ದು ಮೇಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವಂಥದು ; ಇದು **ಕೆಳ ಕೋನ** (LOW ANGLE) ; ಇದನ್ನೇ **ಊರ್ಧ್ವಚಿತ್ರಿಕೆ** (UP SHOT) ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲು ಕೋನ ಕೆಳ ಕೋನಗಳೆರಡನ್ನೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ

ಎರಡು ವಿಶಿಷ್ಟ ಪರಿಣಾಮಗಳಿಗಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೆಮೆರಾ ಮೇಲಕ್ಕಿದ್ದು ಮೇಲುಕೋನದಿಂದ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿದ್ದರೆ ಆಗ, ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಎತ್ತರ ಕಡಿಮೆಯಾದಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ ; ಬಳಸುವ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ, ವ್ಯಕ್ತಿಯ ತಲೆಯ ಭಾಗ ದೊಡ್ಡದಾಗಿಯೂ ಕಾಲಿನ ಭಾಗ ಕಿರಿದಾಗಿಯೂ ಕಾಣಿಸಬಹುದು. ಅಲ್ಲದೆ, ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಭೂ ಭಾಗದ ಹಕ್ಕಿನೋಟವನ್ನು ಕಾಣಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಇಂಥ ಕೋನ ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕಿಟ್ಟು ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಆಗ, ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಎತ್ತರ ಹಿಗ್ಗಿರುವಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ ; ಬಳಸುವ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಆತನ ಪಾದಭಾಗ ದೊಡ್ಡದಾಗಿಯೂ ತಲೆಯಭಾಗ ಕಿರಿದುಗೊಂಡೂ ಕಾಣಿಸಬಹುದು. ಅಲ್ಲದೆ, ತುಂಬ ಎತ್ತರದ ಕಟ್ಟಡವೊಂದನ್ನು ಕಾಣಿಸಬೇಕೆನ್ನುವಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಕೋನ ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಕೋನಗಳಲ್ಲದೆ ಬದಿಗಳಿಂದ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಸುತ್ತಣಿಂದ ಮುಂತಾಗಿ ಇನ್ನೂ ಅನೇಕಾನೇಕ ಕೋನಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ವಸ್ತುವನ್ನು ಒಂದು ಬದಿಯಿಂದ ಗ್ರಹಿಸುವ **ಪಾರ್ಶ್ವ ಕೋನ** (SIDE ANGLE) ; ಇಬ್ಬರು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಸಂಭಾಷಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಒಬ್ಬನನ್ನು ದಿಟ್ಟಿಸುತ್ತಿದ್ದು ತಟ್ಟನೆ ತಿರುಗಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬನನ್ನು ದಿಟ್ಟಿಸುವ **ವಿರುದ್ಧ ಕೋನ** ಅಥವಾ **ತಿರುಗು ಕೋನ** (REVERSE ANGLE)—ಮುಂತಾಗಿ ಅನೇಕ ಕೋನಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು.

ಕೆಮೆರಾ–ವಸ್ತುದೂರ

ಕೆಮೆರಾ ತನ್ನ ದೃಷ್ಟಿಚೌಕದೊಳಗೆ ಬರುವ ದೃಶ್ಯವನ್ನಷ್ಟೇ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಉದ್ದೇಶಿತ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸಮೀಪವಾಗಿಟ್ಟರೆ, ಅದು, ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಲ್ಪ ಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ದೂರವಿಟ್ಟರೆ ಅದು, ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಸುತ್ತಣ ವಿಶಾಲ ಪರಿಸರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾ ಹತ್ತಿರವಿದ್ದಾಗ ಕಾಣುವುದು ಸ್ವಲ್ಪ ಭಾಗವಷ್ಟೇ, ಆದರೆ ಆ ಸ್ವಲ್ಪ ಭಾಗ ವಿರಲವಾಗಿಯೂ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿಯೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾ ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅದು ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಭಾಗವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ : ಆದರೆ ಹಾಗೆ ಗ್ರಹಿಸಿದ ವಿಸ್ತಾರದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ಪಷ್ಟತೆ ಇರಲಾರದು.

ಹೀಗೆ ಕೆಮೆರಾ ಮತ್ತು ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವಣ ಅಂತರವನ್ನು ಬದಲಿಸಬೇಕೆಂದಾಗ ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೋ ದೂರಕ್ಕೋ ಒಯ್ಯುವುದು ಒಂದು ಮಾರ್ಗ. ಅದಿಲ್ಲದೆ

ಅಲ್ಲಿ ಕೂಡ ತಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ, ಈ ಅಂತರವನ್ನು ಬದಲಿಸಿ ಕಾಣಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ಕೆಮೆರಾ ಇದ್ದಲ್ಲೇ ಇದ್ದರೂ ಹೆಚ್ಚು ಅಥವಾ ಕಡಿಮೆ ಸಂಗಮದೂರದ ಬೇರೆಬೇರೆ ಯವಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೂಲಕ (ಅಥವಾ. ಹಲವು ವಿವಿಧ ಯವಗಳ ಸಂಯೋಜನೆಯಾಗಿರುವ ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಬಳಸುವ ಮೂಲಕ) ಕೆಮೆರಾ–ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವಣ ಅಂತರ ಹೆಚ್ಚು–ಕಡಿಮೆಯಾದಂತೆ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸಬಹುದು. ಹಿಂದಿನ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿರುವಂತೆ, ದೂರಗ್ರಹಣ ಯವ ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸಿದರೆ, ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣ ಯವ, ವಸ್ತು ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದ್ದರೂ ಅದರ ಸುತ್ತಣ ಪರಿಸರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ವಿಸ್ತಾರವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆ.

ಆದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಂಗತಿಯನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ಹಿಂದೆ ನೋಡಿರುವಂತೆ, ಈ ಯವಗಳನ್ನು ಬಳಸಿದಾಗ **ಅಂತರಭಾಸ** (PERSPECTIVE) ಮತ್ತು **ಸಂಗಮದ ವ್ಯಾಪ್ತಿ** (DEPTH OF FIELD) ಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಕಡಿಮೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ದೂರದಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ದೂರಗ್ರಹಣ ಯವವನ್ನು ಬಳಸಿ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಹಾಗೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ವಸ್ತುವಿನ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಒಯ್ದು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು—ಇವೆರಡೂ ಒಂದೇ ಎಂದು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದಾದರೂ ಇವೆರಡರಲ್ಲಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ. ದೂರಗ್ರಹಣ ಯವವನ್ನು ಬಳಸಿದಾಗ, ಅಂತರಭಾಸ ಹಾಗೂ ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಕಡಿಮೆಯಿರುತ್ತದೆ ; ಅಂದರೆ, ಇಡೀ ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೋ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಬಿಂದು ಮಾತ್ರ ಸಂಗಮದಲ್ಲಿದ್ದು (ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದು) ಉಳಿದ ಭಾಗಗಳು ಅಸ್ಪಷ್ಟಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ಹಿನ್ನೆಲೆ–ಮುನ್ನೆಲೆ ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವೆ ಇರುವ ಆಳ ಅಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಬದಲು, ಸಾಮಾನ್ಯ ಯವವನ್ನೇ ಬಳಸಿ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ವಸ್ತುವಿನ ಹತ್ತಿರ ಒಯ್ದು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಅದು ಹೆಚ್ಚು ಸಹಜ–ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ, ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣ ಯವವನ್ನು ಬಳಸಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೂ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ದೂರದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಗ್ರಹಿಸುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿರುತ್ತದೆ.

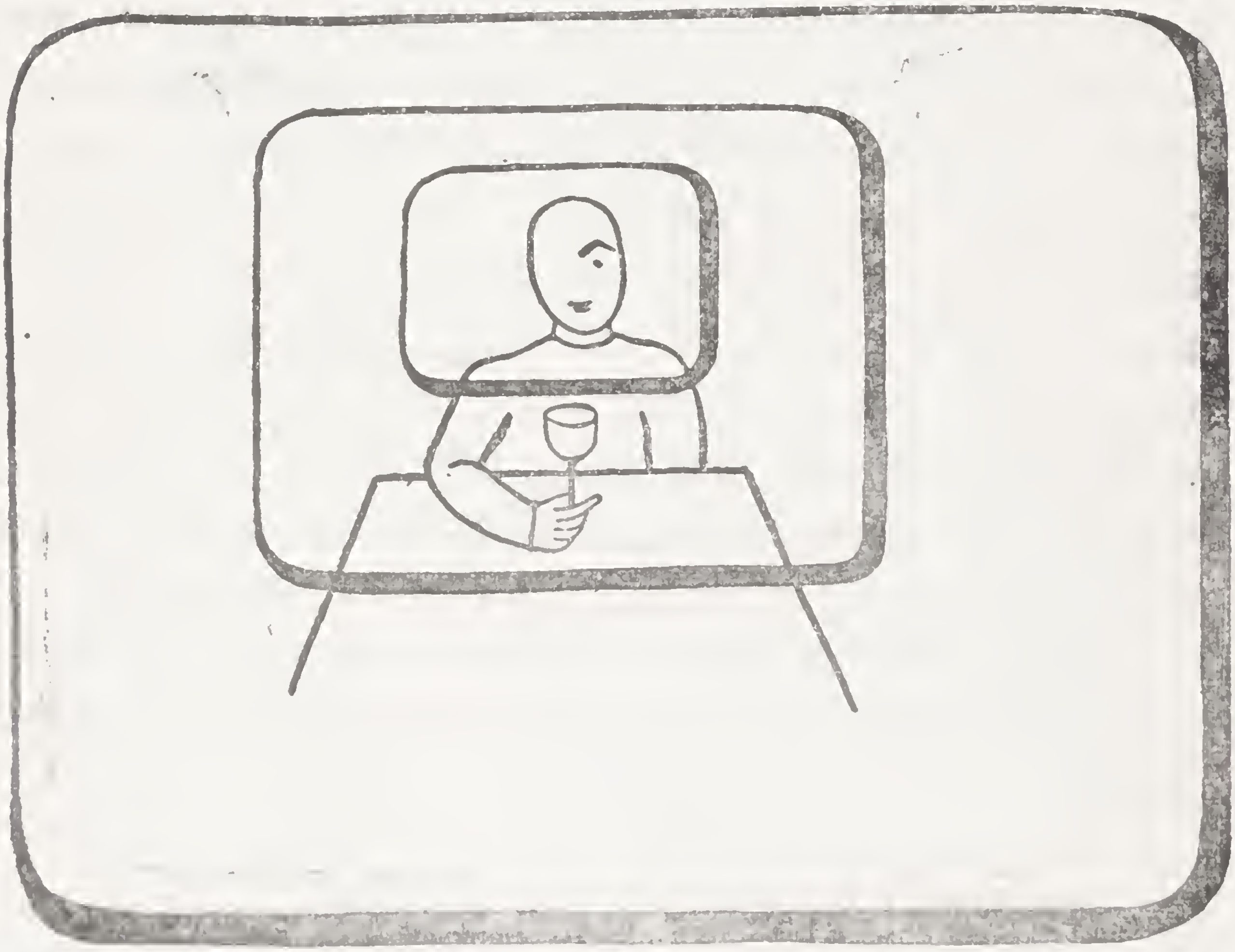
ಕೆಮೆರಾ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗಬೇಕಾದ ವಸ್ತುವಿನ ನಡುವೆ ಇರುವ (ಅಥವಾ, ಇರುವಂತೆ ಭಾಸವಾಗುವ) ದೂರವನ್ನು ಆಧರಿಸಿ, ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗಿನಂತೆ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ :

೧ **ಅತಿದೂರಚಿತ್ರಿಕೆ** (DISTANT OR EXTREME LONG SHOT) : ಬಯಲು ಆಕಾಶ ದಿಗಂತ ಮುಂತಾಗಿ ವಿಸ್ತಾರವಾದ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಕಾಣಿಸುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಈ ವಿಶಾಲದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯರು ಅಗಣ್ಯರಾಗಿ ಹುಳುಗಳಂತೆ ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

೨ **ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆ** (LONG SHOT): ಸುಮಾರಾಗಿ, ನಾಲ್ಕೆಂಟು ಜನರ ಗುಂಪನ್ನು ಕಾಣಿಸುವ ಅಥವಾ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಆತನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಸಮೇತ ಕಾಣಿಸುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ; ಇದು ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಕಾಣಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಆತನ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನೂ ಕೆಲಮಟ್ಟಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಡಬಹುದು.

೩ **ಮಧ್ಯಚಿತ್ರಿಕೆ** (MID SHOT OR MEDIUM SHOT): ಮನುಷ್ಯನ ಗಾತ್ರವನ್ನೇ ಮಾನವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಸುಮಾರಾಗಿ ಒಬ್ಬನ ದೇಹದ ತಲೆಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಮೊಣಕಾಲಿನವರೆಗೆ ಕಾಣಿಸುವಂಥ ಚಿತ್ರಿಕೆ; ಇದು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಚಲನವಲನ ಅಂಗೋಪಾಂಗ ಚೇಷ್ಟೆಗಳನ್ನೋ ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನ ವಿವರಗಳನ್ನೋ ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡಬಲ್ಲದು.

೪ **ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆ** (CLOSE-UP OR CLOSE SHOT): ಮನುಷ್ಯ ಮಾನದಿಂದ, ಸುಮಾರಾಗಿ ಮುಖವಷ್ಟೇ ತೆರೆಯನ್ನು ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಕಾಣು



ಚಿತ್ರ ೯— ದೂರ ಮಧ್ಯಮ ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳು.

(ಇಡೀ ಚೌಕ ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನೂ ಮಧ್ಯದ ಚೌಕ ಮಧ್ಯಮಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನೂ ಒಳ ಚೌಕ ಸಮೀಪಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನೂ ಸುಮಾರಾಗಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತವೆ.)

ವಂಥ ಚಿತ್ರಿಕೆ; ಇದರಲ್ಲಿ ಅತಿಸೂಕ್ಷ್ಮ ಭಾವಗಳ ಪ್ರಕಟನೆಯನ್ನು ಕಾಣಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ವಸ್ತುವಿನ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವಿವರಗಳನ್ನು ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

೫ **ಅತಿಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆ** (BIG OR EXTREME CLOSE-UP) ; ಮನುಷ್ಯನ ಒಂದು ಕಣ್ಣನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ತೆರೆಯಷ್ಟು ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವ ಅಥವಾ ವಸ್ತುವಿನ ಸೂಕ್ಷ್ಮಭಾಗವೊಂದನ್ನು ಬೃಹದಾಕಾರವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ವಿಶೇಷ ಅಗತ್ಯಗಳಿರುವಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವಂಥದು.

೬ **ದೂರಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ** (MID LONG SHOT) : ಇದುಸುಮಾರಾಗಿ ದೂರ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೂ ಮಧ್ಯಚಿತ್ರಿಕೆಗೂ ನಡುವಣ ಮಾನವುಳ್ಳ ಚಿತ್ರಿಕೆ.

೭ **ಸಮೀಪಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ** (MID CLOSE SHOT) : ಇದು ಸುಮಾರಾಗಿ ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೂ ಮಧ್ಯಚಿತ್ರಿಕೆಗೂ ನಡುವಣ ಮಾನದ ಚಿತ್ರಿಕೆ, (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೯).

ಇವು, ಸುಮಾರಾಗಿ ದೂರದ ಅಂದಾಜಿನ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಸ್ಥೂಲ ವಿಂಗಡಣೆಗಳಷ್ಟೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಇಂಥಿಂಥ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಇಷ್ಟಿಷ್ಟು ಅಡಿ ದೂರದಿಂದ ತೆಗೆದದ್ದು ಎನ್ನುವಂಥ ನಿಖರವೇನೂ ಇಲ್ಲ. ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಗಮನಿಸಿ ಹೇಳುವ ಅಂದಾಜಿನ ಅಳತೆಗಳು ಇವು.

ಹೀಗೆ, ಕೆಮೆರಾದ ಮಟ್ಟ, ಕೋನ, ದೂರ ಮುಂತಾದವು ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಯೋಜನೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗುವ ಅಂಶಗಳಾಗಿವೆ. ಅದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಈ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಮೂಲವಾದ ದೃಶ್ಯವಸ್ತುವಿನ ಸ್ವರೂಪ, ಅದರ ವಿನ್ಯಾಸ ಹಾಗೂ ಅದನ್ನು ಬೆಳಗಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ರೀತಿ—ಈ ಮುಂತಾದ ಅಂಶಗಳೂ ಅದಕ್ಕೊಂದು ನಿಶ್ಚಿತರೂಪ ಕೊಡುವುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಚಿತ್ರಮೂಲ, ವಿನ್ಯಾಸ ಹಾಗೂ ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆ—ಎಂಬ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನಾವಿಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬೇಕು.

ಚಿತ್ರಮೂಲ

ಚಲನೆಯುಳ್ಳ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳೇ ಸಿನೆಮಾದ ಮೂಲಘಟಕಗಳು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಈ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧನ, ಕೆಮೆರಾ. ಕೆಮೆರಾ, ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ದೊರಕುವ ಆಕರಗಳು ಮುಖ್ಯ

ವಾಗಿ ಎರಡು—ನಿಜಸನ್ನಿವೇಶಗಳು ಹಾಗೂ ಕಲ್ಪಿತ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ. ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಮುಖ್ಯವಾದ ಮಾರ್ಗಗಳು ಎರಡು : ವಾಸ್ತವವನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ನಿಜಚಿತ್ರಗಳು ಹಾಗೂ ಅಭಿನಯ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಂದ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಚಿತ್ರಗಳು. ಇವೆರಡೂ ಅಲ್ಲದ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮೂರನೆಯ ಮಾರ್ಗವೂ ಒಂದಿದೆ, ಅದು. ಉಜ್ಜೀವನ (ANIMATION) ಚಿತ್ರಗಳದ್ದು.

ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಮೂಲ ಯಾವುದೆನ್ನುವುದನ್ನು ಆಧರಿಸಿ, ಈ ಕೆಳಗಿನ ವಿಭಾಗಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ; ೧. ನಿಜಚಿತ್ರಗಳು ೨. ಅಭಿನಯ ಚಿತ್ರಗಳು ೩. ಕೃತಚಿತ್ರಗಳು ೪. ಉಜ್ಜೀವನಚಿತ್ರಗಳು,

ನಿಜಚಿತ್ರಗಳು

ನಿಜಜೀವನದ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಂದ ನೇರ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಗಳೇ ನಿಜಚಿತ್ರಗಳು. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಡಾಕುಮೆಂಟರಿ, ಸುದ್ದಿಚಿತ್ರ, ಪ್ರದೇಶಪರಿಚಯ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕಾನೇಕ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರಗಳು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಸ್ಟುಡಿಯೋ, ನಟರು ಮುಂತಾದ ಯಾವ ದುಬಾರಿ ವೆಚ್ಚವಿಲ್ಲದೆ ನಿಜಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೇರ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ತುಂಬ ಸುಲಭ ಎಂದು ಕಾಣಬಹುದು. ಆದರೆ, ಈ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಎದುರಾಗುವ ಸಮಸ್ಯೆಗಳು ಅಸಂಖ್ಯಾತ. ಅಪೇಕ್ಷಿತವಾದ್ದನ್ನು ಹುಡುಕಿಕೊಂಡು ಸ್ಥಳದಿಂದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಅಲೆಯಬೇಕಾದ್ದು, ಎಲ್ಲೆಂದರಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಂಡು ಯಾವ ಬೆಳಕು ಸಿಗುತ್ತದೊ ಅದರಲ್ಲೇ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ್ದು, ಪೂರ್ವಯೋಜನೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಮೂಲಕವೇ ಚಿತ್ರದ ವಾಸ್ತುವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕಾದ್ದು—ಮುಂತಾದ ಅಂಶಗಳು ಈ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣವನ್ನು ಕಷ್ಟದ್ದಾಗಿಸುತ್ತವೆ ಮತ್ತು ವೆಚ್ಚದ್ದಾಗಿಸುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಸ್ಯೆಯೆಂದರೆ—ನಿಜಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಹೊರಟ ಚಿತ್ರಕರ್ತ, ನಿಜಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ ಗಳಿಗೆಗೇ ಆ ಸನ್ನಿವೇಶ ಕೃತಕವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾದ ಮಧ್ಯಪ್ರವೇಶವೇ ಸನ್ನಿವೇಶವನ್ನು ಕೃತಕಗೊಳಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಎಷ್ಟೋ ಸಲ, ನಿಜಸನ್ನಿವೇಶಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಅಲ್ಲಿರುವ ಯಾರಿಗೂ ಗೊತ್ತಾಗದಂತೆ ಗುಪ್ತವಾಗಿ ಅಡಗಿಸಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ, ಗುಪ್ತಕೆಮೆರಾದ ತಂತ್ರ, ಚಿತ್ರಕರ್ತನ ಮೇಲೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಮಿತಿಯನ್ನೂ ಹೇರುತ್ತದೆ.

ಅಭಿನಯ ಚಿತ್ರಗಳು

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಭಾರೀ ಸಮೃದ್ಧವಾದ ವಿಭಾಗ, ಅಭಿನಯಚಿತ್ರಗಳದ್ದು. ಕಥಾಚಿತ್ರ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಚಿತ್ರಗಳೆಲ್ಲ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅಭಿನಯವನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ಸಿನೆಮಾದ ಹೆಚ್ಚು ಭಾಗವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಂಡು ಕಣ್ಣು ಕೋರೈಸಿ ಮೆರೆಯುವ, ಮನೋರಂಜನೆಗೇ ಮುಖ್ಯ ಮೀಸಲಾದ ಉದ್ಯಮಚಿತ್ರಗಳು, ಸಿನೆಮಾ ಎಂದರೆ ನಟರು–ಅಭಿನಯ ಎನ್ನುವಂಥ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಿಬಿಟ್ಟಿವೆ. ಉದ್ಯಮ ಚಿತ್ರ, ತೀರಾ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲೇ ತಾರಾಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿತು. ಕಲಾಚಿತ್ರ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಅಭಿನಯದ ಮೇಲೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಅವಲಂಬನವಿರುತ್ತದೆ. ಸಿನೆಮಾ ಅಷ್ಟುಮಟ್ಟಿಗೆ ಅಭಿನಯ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿದ್ದರಿಂದ, ಸಿನೆಮಾ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಇದು ರಂಗಭೂಮಿಯ ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್ ನಕಲೇ ಎಂಬ ಭಾವನೆ ಮೂಡಿಕೊಂಡದ್ದೂ ಉಂಟು.

ನಾವಿಲ್ಲಿ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಮುಖ್ಯ ಅಂಶ— 'ಚಿತ್ರ'ಗಳೇ (ಚಲನೆಯುಳ್ಳ ಚಿತ್ರಗಳು) ಸಿನೆಮಾದ ಮೂಲಘಟಕ ಎನ್ನುವುದು. ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರಗಳೇ ಸಿನೆಮಾದ ಮಾಧ್ಯಮ. ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ನಾವು ಹಲವು ಆಕರಗಳನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸುತ್ತೇವೆ. ಅಂಥ ಆಕರಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದ್ದು ಅಭಿನಯ. ಈ ತಿಳಿವಿನಿಂದ, ರಂಗಭೂಮಿಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾದ ಅಭಿನಯ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮಾಧ್ಯಮವಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನೂ ಸಿನೆಮಾ-ರಂಗಭೂಮಿಗಳಿಗಿರುವ ಭಿನ್ನತೆಯನ್ನೂ ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಹೋಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ರಂಗಭೂಮಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಅಭಿನಯ ಶೈಲೀಕೃತವಾದದ್ದು ; ಚಲನಚಿತ್ರ ಅವಲಂಬಿಸುವ ಅಭಿನಯ ಸಹಜವಾದ್ದು. ಹೀಗಿರುವುದಕ್ಕೆ ಕೂಡ ಕಾರಣ—ರಂಗಭೂಮಿಯಲ್ಲಿ ಅಭಿನಯ, ಸಂಕೇತಗಳ ಪರಂಪರೆಯಾಗಿ ಅರ್ಥವಂತಿಕೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ ; ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ಅಭಿನಯ, ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಕರವಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಅರ್ಥವಂತಿಕೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುವ ಸಾಧನ ಚಿತ್ರಗಳೇ.

ಅಭಿನಯ ಏನನ್ನು ಸಾಧಿಸಿತು ಎನ್ನುವುದು ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಮುಖ್ಯವಾಗುವುದೇ ಇಲ್ಲ, ಬದಲು, ಅಭಿನಯದ ಯಾವ ಭಾಗವನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಯಾವ ಮಟ್ಟ ಯಾವ ಕೋನ ಯಾವ ದೂರಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಆ ಮೂಲಕ ಎಂಥ ವಿಶಿಷ್ಟ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರೂಪಿಸಿದೆ ಎನ್ನುವುದೇ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಧೋಮುಖವಾದ ಕೆಮೆರಾ, ಅಷ್ಟೆತ್ತರದ ಆಜಾನುಬಾಹುವನ್ನು ಕುಬ್ಜನನ್ನಾಗಿ ಕಾಣಿಸಬಹುದು ;

ಊರ್ಧ್ವಮುಖವಾದ ಕೆಮೆರಾ ಸಾಮಾನ್ಯ ಬಾಲಕನೊಬ್ಬನನ್ನು ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ತಲೆಯೆತ್ತಿಕೊಂಡ ಅಸಾಧಾರಣ ಗಾತ್ರನನ್ನಾಗಿ ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

ಕೃತಚಿತ್ರಗಳು

ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ, ನಾವು ಕಾಣುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಎಷ್ಟುಮಟ್ಟಿಗೆ ಸತ್ಯವೆನ್ನಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಮಾತ್ರ ಗಣ್ಯ ; ಆ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಮೂಲವಾದ ಆಕರ ಸತ್ಯವೋ ಅಲ್ಲವೋ ಎಂಬುದಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದಲೇ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೋ ಸಲ, ಕೃತಕ ವಸ್ತುಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಂದ ಸಹಜವೆನ್ನಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಹೀಗೆ ಕೃತಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಲವು ಮಾರ್ಗಗಳು ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—

೧. **ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ** (MINIATURE) ಗಳ ಬಳಕೆ : ನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ರಟ್ಟಿನ ಜಹಜುಗಳನ್ನು ತೇಲಿಬಿಟ್ಟು ಆದರಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೌಕಾಯುದ್ಧದ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಹುದು ; ಅದು ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಯಿಸಿ ಧಾವಿಸುತ್ತಿರುವ ನೌಕಾಪಡೆಯ ನಿಜಚಿತ್ರವೆಂದೇ ನಮಗೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಭಾರೀ ಅರಮನೆಗೆ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿ ಧಗಧಗ ಉರಿದು ಹೋಗುವುದನ್ನೋ, ಭಾರೀ ಸೇತುವೆಯೊಂದರ ಮೇಲೆ ರೈಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ವಿಧ್ವಂಸಕಕೃತ್ಯದಿಂದ ಸೇತುವೆ ಸ್ಫೋಟಗೊಂಡು ರೈಲು ಕೆಳಕ್ಕುರುಳುವ ಅಸಾಧಾರಣ ಅಪಘಾತವನ್ನೋ ಹೀಗೆ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ರೀತಿಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ವೇಗ ಹೆಚ್ಚಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಡು ಇಂಚು ಎತ್ತರದ ಅಲೆ, ಎರಡು ಅಡಿ ಎತ್ತರದ್ದಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ, ಆ ಮಾನದಲ್ಲಿ ಪರಿವರ್ಧಿಸಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ, ಕೆಮೆರಾದ ವೇಗ ನಿತ್ಯವೇಗಕ್ಕಿಂತ ಆರು ಪಟ್ಟು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇರಬೇಕಾದೀತು. ಇಲ್ಲಿನ ಸ್ಥೂಲ ನಿಯಮ—ವಸ್ತುವಿನ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ ಎಷ್ಟುಪಟ್ಟು ಚಿಕ್ಕದಿರುತ್ತದೆಯೋ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯ ವರ್ಗಮೂಲಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು ಕೆಮೆರಾ ವೇಗ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರಬೇಕು ಎನ್ನುವುದು. (SPEED TO BE THE SQUARE-ROOT OF THE SCALE.)

೨ **ಹಿಂಪ್ರದರ್ಶನ ಅಥವಾ ಮುಂಪ್ರದರ್ಶನ ಸಮೇತ ಚಿತ್ರಣ :** (FRONT OR BACK PROJECTION) ಅಭಿನಯ ನಡೆಯುವ ರಂಗಕ್ಕೆ

ಹಿಂದೆ ಒಂದು ತೆರೆಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅದರಮೇಲೆ, ತೆರೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಿಂದಲೋ ಮುಂಭಾಗದಿಂದಲೋ, ಎಲ್ಲಿಂದಲೋ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್ ಮೂಲಕ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಅದರ ಎದುರಿನ ಅಭಿನಯ ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ನಡೆಯಿತು ಎಂದು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ರಂಗದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಾರ್ ನಿಂತಿರುತ್ತದೆ : ಅದರಲ್ಲಿ ಜನ ಕೂತಿದ್ದಾರೆ ; ಚಾಲಕ ಅದನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿರುವಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ; ಕಾರ್, ನಿಜವಾಗಿ ಒಂದು ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್ ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿದ್ದು ಸ್ಪ್ರಿಂಗ್‌ನಿಂದಾಗಿ ಕಲುಕುತ್ತಿರುತ್ತದೆ : ಹಿಂದೆ ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಹೊಲಬೆಟ್ಟಗಳ ಭೂದೃಶ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡಾಗ, ಹೊಲಬೆಟ್ಟಗಳ ಭೂದೃಶ್ಯದ ಪ್ರಾಂತದಲ್ಲಿಯೇ ಕಾರ್ ಓಡುತ್ತಿದೆ ಎಂಬ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಚಿತ್ರ ದೊರಕುತ್ತದೆ. ಈ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕೆಮರಾ–ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳೆರಡೂ ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಒಂದೇ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಓಡುತ್ತಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

೨ **ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಚಿತ್ರೀಕರಣ** (SPLIT-SCREEN) : ನಟ ಒಬ್ಬ ದ್ವಿಪಾತ್ರವನ್ನಭಿನಯಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಒಂದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆ ಎರಡೂ ಪಾತ್ರಗಳು ಎದುರುಬದುರು ನಿಂತು ಮಾತನಾಡುತ್ತಿರುವುದು—ಈ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ನಾವು ಎಷ್ಟೋ ಸಲ ಕಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಇಂಥಲ್ಲಿ, ಮೊದಲು, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಅರ್ಧಭಾಗವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ ; ಅನಂತರ, ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ, ಉಳಿದ ಇನ್ನರ್ಧಭಾಗವನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇನ್ನೂ ಇದೇ ರೀತಿಯ ಅನೇಕ ತಂತ್ರ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ, ಬಗೆಬಗೆಯ ಕೃತಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಿನೆಮಾದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ.

ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರಗಳು

ಚಲನೆಯ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಹಂತಗಳನ್ನು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿಕೊಂಡು, ಅನಂತರ, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ಕೆಮರಾದ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ತಯಾರಿಸುವ, ಈ ಮೂಲಕ, ಸ್ತಬ್ಧ ಲಿಖಿತ ಚಿತ್ರಗಳು ಜೀವಗೊಂಡು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುವ **ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರಗಳು** (ANIMATION FILMS) ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಮಾರ್ಗವೇ ಆಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆ.

(ಒಂದು ನಿಮಿಷದ ಇಂಥ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಸುಮಾರಾಗಿ ೧೪೦೦ ಲಿಖಿತ ಚಿತ್ರಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತ ವೆಂದರೆ ಈ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ವ್ಯಯವಾಗುವ ಶ್ರಮವೆಷ್ಟು ಎಂಬುದು ತಿಳಿದೀತು.)

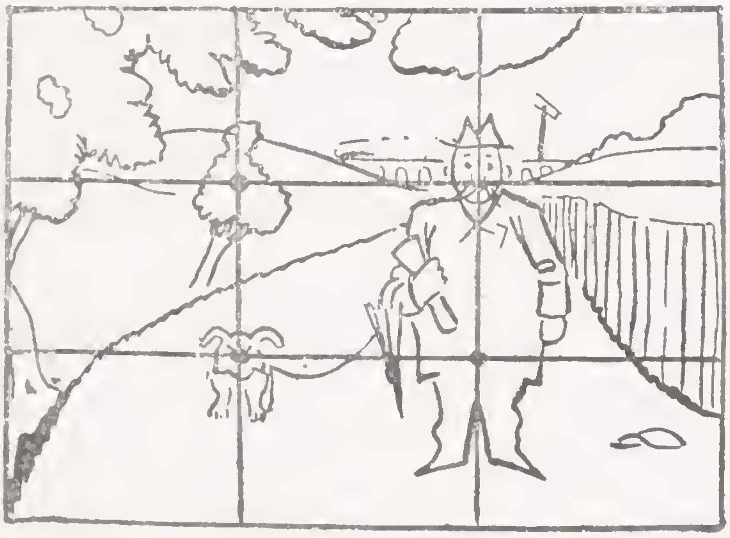
ಉಜ್ಜೀವನಕ್ಕಾಗಿ, ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದಂತೆ ಲಿಖಿತ ರೇಖಾ–ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ, ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನೂ ನೆರಳುಗಳನ್ನೂ ಶಿಲ್ಪಗಳನ್ನೂ ಪ್ರತಿಫಲನಗಳನ್ನೂ ಬಳಸಿರುವುದೂ ಉಂಟು. ಅಥವಾ, ಬೆಂಕಿ ಕಡ್ಡಿಗಳು ಸೈನಿಕರಂತೆ ಕವಾಯಿತು ನಡೆಸುವ ವಸ್ತು–ಉಜ್ಜೀವನಗಳೂ ಉಂಟು. ಇವಲ್ಲದೆ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಬಳಸದೆಯೇ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳಮೇಲೆ ನೇರವಾಗಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು (ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಧ್ವನಿಪಥ ವನ್ನು ಕೂಡ) ಬರೆದುಕೊಂಡು ಅಥವಾ ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ರಚಿಸಿಕೊಂಡು ತಯಾರಿಸುವ 'ಕೆಮೆರಾ ಬೇಡದ ಚಿತ್ರ'ಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಸಹಜಚಿತ್ರಗಳನ್ನೇ ಹಲವು ಬಗೆಯ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಅನೇಕಾನೇಕ ವಿಲಕ್ಷಣ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಉಜ್ಜೀವಿಸಿಕೊಳ್ಳು ವುದೂ ಉಂಟು. (ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಒಬ್ಬನ ಸಹಜಚಲನಚಿತ್ರ ದಲ್ಲಿ, ಮಧ್ಯೆ ಒಂದುಬಿಟ್ಟು ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಹಾಕಿ ಪುನಃ ಜೋಡಿಸಿ ಕೊಂಡರೆ, ಆ ಮನುಷ್ಯ ವಿಲಕ್ಷಣವಾಗಿ ಕುಪ್ಪಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ತಂತ್ರಕ್ಕೆ PIXILATION ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.)

ಹೀಗೆ, ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಕೌಶಲ ಚಮತ್ಕಾರಗಳಿಂದ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುವ ಚಲನಚಿತ್ರಗಳ ಬಳಗದಲ್ಲಿ, ಕಾರ್ಟೂನ್ (ವ್ಯಂಗ್ಯಚಿತ್ರ) ಚಲನಚಿತ್ರಗಳು, ಗೊಂಬೆಚಿತ್ರಗಳು, ನೆರಳು ಚಿತ್ರಗಳು, ಪ್ರತಿಫಲನ ಅಥವಾ ಪ್ರತಿಬಿಂಬ ಚಿತ್ರಗಳು, ಚಮತ್ಕಾರ ಚಿತ್ರಗಳು 'ಕೆಮೆರಾ ಬೇಡದ' ಚಿತ್ರಗಳು. ಇವೆಲ್ಲವುಗಳ ಮಿಶ್ರಣಚಿತ್ರಗಳು—ಮುಂತಾದ ಅನೇಕವು ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ವಿನ್ಯಾಸ ಕಲ್ಪನೆ

ವಿನ್ಯಾಸ (COMPOSITION) ಎಂಬ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದ, ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದಂಥದು. ಚಲನಚಿತ್ರ, ವಿನ್ಯಾಸವೆಂಬ ಪದವನ್ನೂ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನೂ ಚಿತ್ರಕಲೆಯಿಂದಲೇ ಎರವಲು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿತು. ವಿನ್ಯಾಸ ಎಂದರೆ, ಒಂದು ಕ್ಷೇತ್ರ ದಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಇರಿಸುವ (ನ್ಯಾಸ) ಕ್ರಮ. ಅಥವಾ —ಒಂದು ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ದೃಶ್ಯವಸ್ತುವಿನ ರೇಖೆಗಳೂ ನೆರಳು–ಬೆಳಕು–ನೇಸಲು ಗಳ ಮೊತ್ತಗಳೂ ಎಡೆಯೆಡೆಯಲ್ಲಿರುವ ಅವಕಾಶ (SPACE) ಗಳೂ ಪರಿಣಾಮ ಕಾರಿಯಾಗಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವಂತೆ ಜೋಡಿಸಿ ರಚಿಸುವ ಕ್ರಮವೇ ವಿನ್ಯಾಸ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ತೆರೆಯ ಆಯ (ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ನ ನಿತ್ಯಮಾನದ ತೆರೆಯ ಆಯ), ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾದ ಆಕರ್ಷಕ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದಕ್ಕೆ ತುಂಬ ಅನುಕೂಲದ್ದಾಗಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು. ಇದಲ್ಲದೆ ಚಚ್ಚೌಕದ ತೆರೆಯಾಗಲಿ ಟೆಲಿವಿಷನ್ನಿನ ದುಂಡುತೆರೆಯಾಗಲಿ ಇಷ್ಟು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಲಾರದು. ಚಿತ್ರಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಅಗಲಕ್ಕಿಂತಲೂ ಉದ್ದ ಕೊಂಚ ಹೆಚ್ಚಿರುವ ಆಯತಾಕಾರವನ್ನೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ನಮಗೆ ನೋಡಲು ಎರಡು ಕಣ್ಣುಗಳಿದ್ದು ಅವು ಒಂದರ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೊಂದು ಇರುವುದು ಹಾಗೂ ಆ ಕಾರಣ, ನಾವು ಬದಿಯಿಂದ ಬದಿಗೆ ಸುಮಾರು ೧೮೦ ಡಿಗ್ರಿಯಷ್ಟು ವಿಶಾಲ ಕೋನದ ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತೇವೆ ಮತ್ತು ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಸುಮಾರು ೬೦ ಡಿಗ್ರಿಯಷ್ಟು ಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಗ್ರಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ ಎಂಬುದೂ ಈ ರೀತಿಯ ಆಯತಾಕಾರದ ಆಕರ್ಷಣೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿರಬಹುದು.



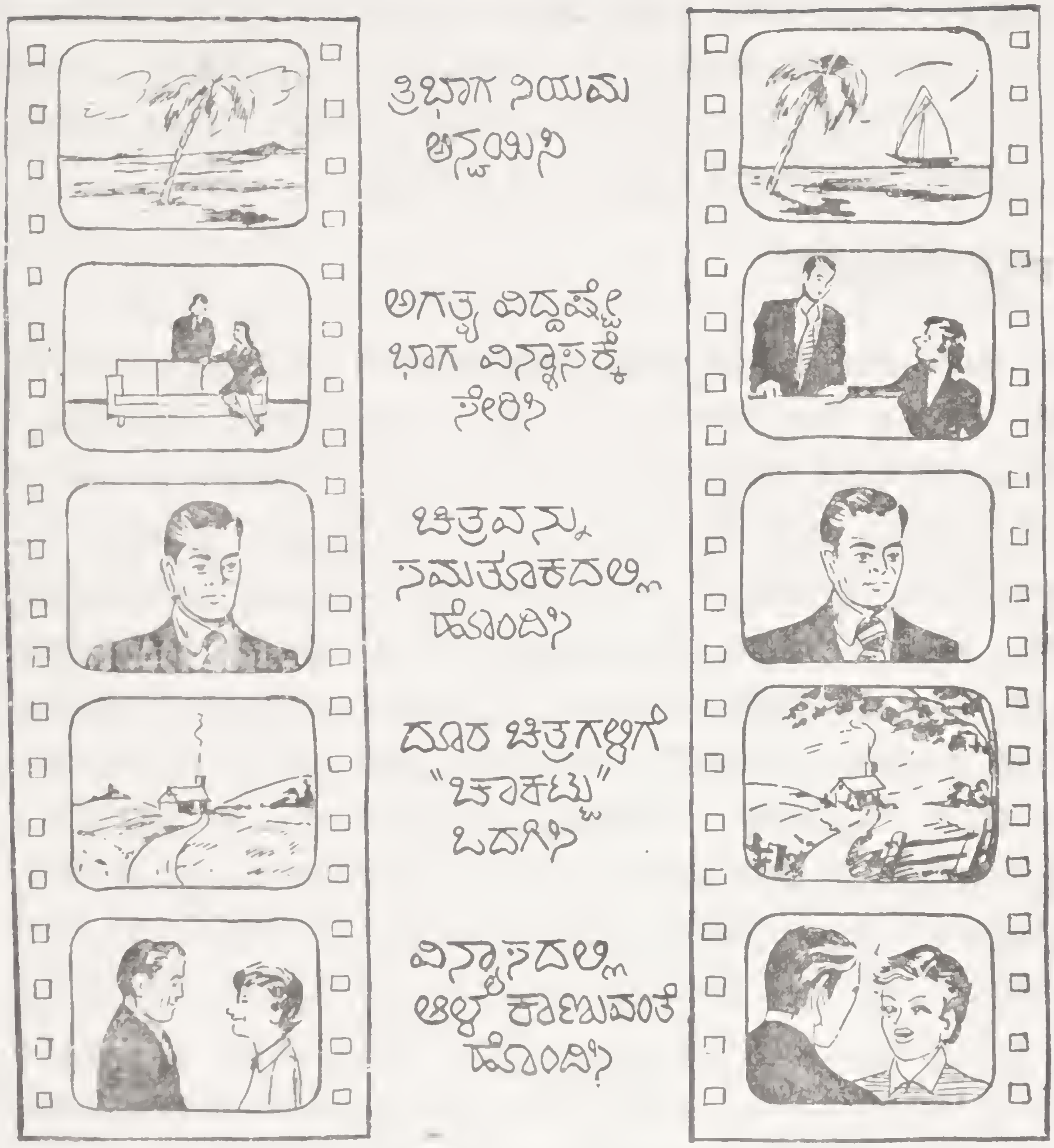
ಚಿತ್ರ ೧೦-- ಚಿತ್ರವಿನ್ಯಾಸದ 'ತ್ರಿಭಾಗ ನಿಯಮ'

(ಆಯತಾಕಾರದ ಚತುಷ್ಕೋನಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಮೂರು ವಿಭಾಗವನ್ನೂ ಉದ್ದುದ್ದ ಮೂರು ವಿಭಾಗವನ್ನೂ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಈ ವಿಭಾಗರೇಖೆಗಳು ಸಂಧಿಸುವಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ ಆಕರ್ಷಿಸಬೇಕಾದ ಚಿತ್ರಭಾಗ ಇರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.)

ಆಯತಾಕಾರದಲ್ಲಿ. ವಿನ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ, ಹಿಂದಿನಿಂದಲೂ ಚಿತ್ರಕಲೆ ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡುಬಂದಿರುವ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ನಿಯಮ, **ತ್ರಿಭಾಗನಿಯಮ** (RULE OF THE THIRDS) ಎಂಬುದು. ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುವ ಪ್ರಮುಖ ವಸ್ತುಗಳು ಯಾವ ಜಾಗದಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತವೆ—

ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಈ ನಿಯಮ ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಸರಳವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಈ ನಿಯಮದ ಆಶಯ ಇದು : ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ಆಕರ್ಷಿಸಬೇಕೆಂದಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು (ಆಕರ್ಷಣ ಕೇಂದ್ರವನ್ನು) ಚೌಕದ ಸರೀ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ (ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಸಮತೋಲನ ಕಾಣುವ ಹಾಗೆ) ಇರಿಸುವುದು ಯಾವತ್ತೂ ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯವಲ್ಲ. ಒಂದು ಆಯತಾ ಕಾರದ ಚೌಕದಲ್ಲಿ, ಉದ್ದುದ್ದ ಹಾಗೂ ಅಡ್ಡಡ್ಡಲಾಗಿ ಎರಡೆರಡು ಸಮಾಂತರ ಗೆರೆಗಳನ್ನೆಳೆದುಕೊಂಡು, ಅದನ್ನು ಉದ್ದದಲ್ಲೂ ಅಡ್ಡದಲ್ಲೂ ಸಮಾನವಾದ ಮೂರು ಮೂರು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತೇವೆನ್ನೋಣ. ಆಗ, ಈ ರೇಖೆಗಳು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಸಂಧಿಸುತ್ತವೋ (ಎಂದರೆ, ಉದ್ದದ ಮೂರು ರೇಖೆಗಳು ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡದ ಮೂರು ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸುತ್ತವೋ) ಅಂಥ ಬಿಂದುವಿಗೆ ಸಮೀಪವಾಗಿ ಪ್ರಮುಖ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇರಿಸಿದರೆ, ಆಗ. ಅದು ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕುತೂಹಲ ಹುಟ್ಟಿಸಿ ಕಣ್ಣನ್ನು ಸೆಳೆಯುತ್ತದೆ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೧೦) ಅಲ್ಲದೆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ, ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪುಗಳು ಸಂಧಿಸುವ (ಅಥವಾ ವಿಭಜನೆಯಾಗುವ) ರೇಖೆ ಕೂಡ ಈ ರೇಖೆಗಳಿಗೆ ಆದಷ್ಟೂ ಸಮೀಪವಾಗಿರಬೇಕಾದ್ದು ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯ. ಯಾವುದೇ ಚಿತ್ರ ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ, ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ (ಅಥವಾ ನಡುವಣ ಅಸಂಖ್ಯ ನೇಸಲುಗಳ) ಮೊತ್ತಗಳಿಂದ ರಚಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆಯಷ್ಟೆ. (ಅಥವಾ ವರ್ಣದ ಕಡುಪು–ತೆಳುಪುಗಳಿಂದ ರಚಿತವಾಗಿರುತ್ತದೆ.) ಇದರಲ್ಲಿ, ಕಪ್ಪಿನ ಮೊತ್ತ ಬಿಳುಪಿನ ಮೊತ್ತಗಳು (ಅಥವಾ ಕಡುಪಿನ ಮೊತ್ತ ತೆಳುಪಿನ ಮೊತ್ತಗಳು) ಸಮಾನವಾಗಿ, ಎಂದರೆ ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಸಮತೋಲನ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ, ಯೋಜಿತವಾಗಬಾರದು. ಬದಲಾಗಿ, ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ, ಬೆಳಕು ಅಥವಾ ತೆಳುಪಿನ ಮೊತ್ತ ಮೂರರಲ್ಲೊಂದು ಭಾಗವಿದ್ದು ಕಪ್ಪು ಅಥವಾ ಕಡುಪಿನ ಮೊತ್ತ ಮೂರರಲ್ಲೆರಡು ಭಾಗ ಇರಬಹುದು ; ಅಥವಾ, ಬೆಳಕಿನ (ತೆಳುಪಿನ) ಮೊತ್ತವೇ ಮೂರರಲ್ಲೆರಡರಷ್ಟಿದ್ದು ಕಪ್ಪಿನ (ಕಡುಪಿನ) ಮೊತ್ತ ಮೂರರಲ್ಲೊಂದು ಇರಬಹುದು. ಹಾಗಿರುವ ಚಿತ್ರ ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾಗಿ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಎಲ್ಲ ಚಿತ್ರದಲ್ಲೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಕುತೂಹಲಕೇಂದ್ರವಿರಬೇಕು. ಮತ್ತು, ಚಿತ್ರದ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ, ಈ ಕುತೂಹಲ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಕಣ್ಣನ್ನು ಸೆಳೆಯುವಂಥ ಅಂಶಗಳಿರಬೇಕು. ಸ್ಥೂಲ ಉದಾಹರಣೆ ಹೇಳುವುದಾದರೆ—೧. ಚಿತ್ರದ ಮುನ್ನೆಲೆಗೆ ಬಾಯಿತೆರೆದ ಒಂದು ರಸ್ತೆ ಅಂಕುಡೊಂಕಾಗಿ ಚಿತ್ರದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ತನಕವೂ ಹಾಸಿ ಅದಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆ ದಿಗಂತದಲ್ಲಿ ಲೀನವಾಗುತ್ತದೆ ; ಆ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ತುದಿಯಿಂದ ಒಂದು ಗಾಡಿ ಬರುತ್ತಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣು, ರಸ್ತೆಯ ರೇಖೆಗುಂಟ, ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತಿರುವ ಗಾಡಿಯ ಕಡೆಗೆ ಹರಿಯುತ್ತದೆ. ದೃಶ್ಯವಾದ ರಸ್ತೆಯ ರೇಖೆ ಇಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣನ್ನು ಚಿತ್ರಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುತ್ತದೆ. ೨. ಮುನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಬಾಲಕ; ತಲೆಯೆತ್ತಿ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಗೊಮ್ಮಟನ ಎತ್ತರದ ಪ್ರತಿಮೆಯ ಕಡೆ ನೋಡತೊಡಗಿ



A B

ಚಿತ್ರ ೧೧— ವಿನ್ಯಾಸ ಸೂತ್ರಗಳು

(A ಚಿತ್ರಗಳು ವಿನ್ಯಾಸಸೂತ್ರಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿಲ್ಲ ; B ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಅವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿದೆ.)

ದ್ದಾನೆ. ಇಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣು ಆ ಬಾಲಕನನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಅನಂತರ ಆತನ ದೃಷ್ಟಿಯ ದಾರಿ ಹಿಡಿದು ಗೊಮ್ಮಟ ಪ್ರತಿಮೆಯನ್ನು ತಲುಪುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ, ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ಯಲು ಸ್ಪಷ್ಟರೇಖೆಗೆ ಬದಲು ಬಾಲಕನ ಕಣ್ಣೋಟದ ಅದೃಶ್ಯ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯಿದೆ. ಈ ಎರಡು ಉದಾಹರಣೆಗಳಲ್ಲಿ, ಚಲಿಸುವುದು ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣೇ ಆಗಿದ್ದರೂ ಈ ಚಲನೆ ಚಿತ್ರಗತವೇ ಎನ್ನುವ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟುತ್ತದೆ, ಇಂಥ ಚಲನರೇಖೆ,

ಚಿತ್ರಚೌಕದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚೌಕದ ಅಡಿಯಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ನೇರ ಸರಳರೇಖೆಯಂತೆ ಸಾಗಿದ್ದರೆ ಅದು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗದೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಚೌಕದಲ್ಲಿ ಹಾಯುವ ರೇಖೆಗಳು ನೇರವಾಗಿದ್ದರೆ ಅವು ಅಡ್ಡಡ್ಡಲಾಗಿರುವುದು ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯ. ವಕ್ರರೇಖೆಗಳು ಮೃದುವಾದ ಬಾಗುಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರುವುದು ಒಳ್ಳೆಯದು.

ವಿನ್ಯಾಸ ಸೂತ್ರಗಳು

ಹೀಗೆ, ಉತ್ತಮ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು ಅನೇಕ ಉಪಯುಕ್ತ ನಿಯಮಗಳು ಇವೆ. (ಇವನ್ನು ಕಡ್ಡಾಯವಾದ ನಿಷ್ಕೃಷ್ಟ ನಿಯಮಗಳೆಂದು ಭಾವಿಸಬೇಕಿಲ್ಲ; ಬದಲು, ಉಪಯುಕ್ತವಾಗಬಹುದಾದ ಸೂಚನೆಗಳೆಂದು ಭಾವಿಸಬಹುದು.) ಅಂಥವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು: ೧. ಅಗತ್ಯವಾದ ಭಾಗವನ್ನಷ್ಟೇ—ಕೊಂಚ ಹೆಚ್ಚೂ ಇಲ್ಲದೆ ಕೊಂಚ ಕಡಿಮೆಯೂ ಇಲ್ಲದೆ—ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ೨. ಚೌಕದ ಅಸ್ತಿತ್ವ ಚಿತ್ರವಸ್ತುವಿನಿಂದಲೇ ಸಮರ್ಥಿತವಾಗುವಂತಿರಬೇಕು. ಎಂದರೆ (ದೃಶ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿನ ಭಾಗವನ್ನು ಸ್ವೇಚ್ಛೆಯಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿಟ್ಟ ಹಾಗೆ, ಅದರಿಂದ ಚೌಕದ ಅಂಚುಗಳು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ನೇಲುತ್ತಿರುವ ಹಾಗೆ ಕಾಣಬಾರದು. ಬದಲು' ಸ್ವಸಂಪೂರ್ಣ ಎನ್ನಿಸುವಂತೆ, ಅಂಚುಗಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದ್ದಾಗಿರಬೇಕು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಚಿತ್ರವೊಂದಕ್ಕೆ ಮುನ್ನೆಲೆಯ ಮರದ ಕೊಂಬೆಗಳು ಅಂಚುಗಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ಆ ಚೌಕಕ್ಕೆ ಸ್ವಸಂಪೂರ್ಣ ಅಸ್ತಿತ್ವ ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತದೆ, ಈ ಮುನ್ನೆಲೆ ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ಹೊರಗಿದ್ದರೆ, ಆಗ ಅದು ಛಾಯೆಯಾಗಿ ಅಥವಾ ಮೃದುಚಿತ್ರವಾಗಿ ಕಣ್ಣನ್ನು ತನ್ನ ಕಡೆ ಸೆಳೆದುಕೊಳ್ಳದೆ ದೃಶ್ಯಕೇಂದ್ರದತ್ತ ತಳ್ಳಲೂ ನೆರವಾಗುತ್ತದೆ. ೩. ಚಿತ್ರಚೌಕ ನಿಜವಾಗಿ ಚಪ್ಪಟೆಯಿದ್ದರೂ ಅದರಲ್ಲಿ ಆಳ ಭಾಸವಾಗುವಂತೆ, ಅಂತರಭಾಸವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುವಂತೆ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ರೂಪಿಸತಕ್ಕದ್ದು. (ನೋಡಿ–ಚಿತ್ರ ೧೧)

ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದ್ದರೂ ಸುಷ್ಠುವಾದ ವಿನ್ಯಾಸವೆನ್ನುವುದು ಕೇವಲ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನನುಸರಿಸಿ ಮಾತ್ರ ಸಾಧಿತವಾಗುವುದಿಲ್ಲ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡಬೇಕು.

ಸೂಕ್ತವಾದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಅನೇಕಸಲ, ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳೂ ನೆರವಾಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಗ್ರಹಿಸುವಾಗ, ಆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬೇಕೆನ್ನುವ ಅಂತರಭಾಸ, ಕತ್ತಲುಬೆಳಕುಗಳ ಸಮತೋಲನ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಬೇಕೆನ್ನುವ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ಕೆಮೆರಾಕ್ಕಿರುವ ಸಹಜ ಮಿತಿಯಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಊನಗಳನ್ನು ಪರಿಹರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಗಮದೂರದ (ದೂರಗ್ರಹಣ, ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣ) ಯವಗಳು ನೆರವಾಗಿ ಒದಗಿಬರುತ್ತವೆ.

ಈ ನಮ್ಮ ಪರಿಶೀಲನೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ನಿತ್ಯಮಾನದ ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ಸಮಾನ ದಾಮಾಶಾ ಇರುವ ತೆರೆಯ ಉದ್ದಗಲಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ವಿನ್ಯಾಸ ಸೂತ್ರಗಳನ್ನು ಪರಿಭಾವಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಬೇರೆ ದಾಮಾಶಾದ ತೆರೆಗಳ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಈ ಸೂತ್ರಗಳು ಬೇರೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಅಗಲತೆರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು ಸಾಧ್ಯವಿರುವಂತೆ ಕೆಲವು ಮಿತಿಗಳೂ ಉಂಟು. ಒಂದು ಮುಖದ ಸಮೀಪಚಿತ್ರ, ನಿತ್ಯಮಾನ ತೆರೆಯಲ್ಲಾದರೆ ಪೂರ್ತಿ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ; ಅಗಲ ತೆರೆಯಲ್ಲಿ, ಅದರ ಜೊತೆ, ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಇನ್ನಾವುದೋ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿ ತುಂಬಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಇದಕ್ಕಿಂತ ಮುಖ್ಯವಾದ್ದೆಂದರೆ—ನಾವು ಗಮನಿಸಿರುವ ವಿನ್ಯಾಸ ಸೂತ್ರಗಳು ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರದ ಚೌಕಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸಂಬಂಧಿಸಿದವು. ಆದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ, ಒಂದೊಂದು ಚೌಕ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ನಮ್ಮ ಗಮನಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕುವುದಿಲ್ಲ. ಇಲ್ಲಿನ ಮೂಲಘಟಕವೆಂದರೆ, ಹಲವು ಚೌಕಗಳ ಮಾಲಿಕೆಯಾಗಿರುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಯೇ. ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹಲವು ಬಗೆಯ ನಿಜಚಲನೆಗಳೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ, ಸಿನೆಮಾದ ಚಲನಶೀಲವಾದ ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಉಚಿತವಾದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕೆಂದರೆ, ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರಗಳಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣಕ್ಕೆದುರಾಗಿ ಸಾಧಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ, ಉಚಿತವೂ ಆಕರ್ಷಕವೂ ಆದ ರೂಪಸೌಷ್ಠವ, ತೋಲ, ಲಯ ಮತ್ತು ಚಲನೆ (ಚಲನೆಯಭಾಸ) ಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದು ವಿನ್ಯಾಸದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶಗಳೆನ್ನಬಹುದು.

ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆ

ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಬೆಳಕು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಸಿನೆಮಾದ ಪ್ರಾರಂಭದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶವನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಸ್ಟುಡಿಯೋಗಳಲ್ಲಿ ಗಾಜಿನಮನೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಮೆರಿಕದ ಪೂರ್ವತೀರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭಗೊಂಡ ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮ. ಒಂದೆರಡು ದಶಕ ಕಳೆಯುವುದರೊಳಗೆ, ವರ್ಷದ ಹೆಚ್ಚುಕಾಲ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶ ಬೆಳಗುವಂಥ ಪಶ್ಚಿಮತೀರದ ಕಾಲಿಫೋರ್ನಿಯಾ ಕಡೆಗೆ ವಲಸೆಹೋಗಿ ಹಾಲಿವುಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾಪಿತಗೊಂಡುದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಇದೇ. ಈಗ ವಿದ್ಯುತ್ತಿನ ಸೌಕರ್ಯ ಬೇಕಷ್ಟಿರುವುದರಿಂದ ಅಷ್ಟಾಗಿ ಸೂರ್ಯನ ಕೃಪೆಯನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ.

ಈಗಲಾದರೂ ನಿಜಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹೊರಾಂಗಣದ ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುವುದಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶವನ್ನೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಅವಲಂಬಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಳಾಂಗಣದ

ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಹಾಗೂ ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲೇ ನಡೆಯುವ ಹೊರಾಂಗಣದ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದು ಈಗ ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಬೆಳಕಿನಿಂದಾಗುವ ಉಪಯೋಗಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಪಟ್ಟಿಮಾಡಬಹುದು : ೧. ವಸ್ತುಗಳು ಕಾಣುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡುವುದು ೨. ಕೆಲವು ಕಡೆ ಬೆಳಕು, ಕೆಲವು ಕಡೆ ನೆರಳು, ಕೆಲವು ಕಡೆ ಅರೆಬೆಳಕು ಕೊರೆಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ಕಾಣಿಸುವುದು, ಪ್ರಮುಖವಲ್ಲದವನ್ನು ಮರೆಗೊಳಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಮಸಕುಗೊಳಿಸುವುದು. ೩. ನೆರಳು ಬೆಳಕಿನ ಸಂಯೋಜನೆಯಿಂದ ಉಚಿತವಾದ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ೪. ಸಂದರ್ಭೋಚಿತವಾಗಿ ವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನೋ ಅವಾಸ್ತವತೆ ಅತಿವಾಸ್ತವತೆಗಳನ್ನೋ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ೫. ದ್ವಿಮಾನದ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತ್ರಿಮಾನದ (ಆಳದ) ಭಾಸವುಂಟಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ೬. ಕೆಮೆರಾಕ್ಕಿರುವ ಊನಗಳನ್ನೂ ಮಿತಿಗಳನ್ನೂ ಪರಿಹರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ತಿದ್ದಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಥವಾ ಅವುಗಳೇ ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಉಪಯುಕ್ತವಾಗುವಂತೆ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು—ಇತ್ಯಾದಿ;

ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿನ ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆಯನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ, ಮೂರು ಬಗೆಯಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು :

೧ **ಮುಖ್ಯಪ್ರಕಾಶ** (KEY LIGHT) : ವಸ್ತುಗಳ ಮೇಲೆ ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟು ಬೆಳಕನ್ನು ಚೆಲ್ಲುವ ಆದ್ಯಪ್ರಕಾಶ ಇದು. ವಸ್ತುಗಳು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಅವುಗಳ ನೆರಳುಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಈ ಬೆಳಕು, ನೆರಳುಬೆಳಕುಗಳ ಮೂಲಚಿತ್ರವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ, ಪ್ರಖರವಾದ ಬೆಳಕನ್ನು ಚೆಲ್ಲುವ ೫೦೦೦, ೨೦೦೦ ಕಿವಾ. ಶಕ್ತಿಯ ಸ್ಪಾಟ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, (ಉದಾ—ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲೇ ವಿಶಾಲ ಹೊರಾಂಗಣ ನಿರ್ಮಿಸಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ) ಮತ್ತೂ ಪ್ರಖರವಾದ ಆರ್ಕ್‌ದೀಪಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಈ ಬೆಳಕು ಕೆಮೆರಾದ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕುಕ್ಕುವಂತಾಗದೆ ವಸ್ತುವನ್ನು ಸಮಗ್ರ ಬೆಳಗಿಸಬೇಕಾದ ಕಾರಣ, ಇದನ್ನು ಕೆಮೆರಾ–ವಸ್ತು ರೇಖೆಗೆ ಕೋನವಾಗಿ ಚೆಲ್ಲಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

೨ **ಅನುಪ್ರಕಾಶ** ಅಥವಾ **ಪೂರಕ ಪ್ರಕಾಶ** (FILL LIGHT) : ವಸ್ತುವಿಗೆ ಎದುರಿನಿಂದಲೂ ಬದಿಗಳಿಂದಲೂ ಚೆಲ್ಲುವ ಮೃದುವಾದ ಮಂದಪ್ರಕಾಶ ಇದು. ಮುಖ್ಯಪ್ರಕಾಶದಿಂದ ಹರಡುವ ನೆರಳುಗಳ ಕಡುಪನ್ನು ಮಂದಗೊಳಿಸಿ, ಚಿತ್ರ ಛಿತವಾಗುವಂತೆ ಹಾಗೂ ನೆರಳಿನಲ್ಲಿ ವಿವರಗಳು ಅಡಗಿಹೋಗದಂತೆ ಮಾಡುವ

ಪೂರಕ ಪ್ರಕಾಶ ಇದು. ಇದಕ್ಕೆ, ಮುಂದಬೆಳಕು ಹಾಯಿಸುವ ಕಡಿಮೆ ಶಕ್ತಿಯ (೧೦೦೦ ಕಿವಾ.ದಿಂದ ಕೆಳಗಿನ) ಫ್ಲಡ್ (ಬ್ರಾಡ್)ಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ

೩ **ಪೃಷ್ಠಪ್ರಕಾಶ** ಅಥವಾ **ಹಿಂಬೆಳಕು** (BACK LIGHT): ವಸ್ತುವಿನ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮೇಲಿನಿಂದ ಚೆಲ್ಲುವ ಬೆಳಕು ಇದು. ಇದರಿಂದ ವಸ್ತುವಿನ ಹೊರರೇಖೆಗಳು ಖಚಿತವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತವೆ ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಗಳ ನಡುವಣ ಅಂತರ ಮತ್ತು ಒಟ್ಟೂ ಚಿತ್ರಕ್ಷೇತ್ರದ ಆಳ ಎದ್ದು ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಮೂರು ಬಗೆಯ ಪ್ರಕಾಶಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಂಡು ಒಂದು ಸಮತೋಲನವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ್ದೇ ನಿಜವಾದ ಕೌಶಲ. ಎಷ್ಟೋ ಸಲ ದೃಶ್ಯದ ಓರೆಕೋರೆಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಿಕೊಂಡು ಗ್ರಹಿಸುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ನಮ್ಮ ಜೀವಂತ ಕಣ್ಣುಗಳಿಗಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾದ ಕಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ಈ ಶಕ್ತಿಯಿಲ್ಲ. ಕೆಮೆರಾದ ಈ ಊನವನ್ನು ಅತ್ಯುಚಿತವಾದ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ದೃಶ್ಯ ವಿಸ್ತಾರವಾದಷ್ಟೂ ಸಂಕೀರ್ಣವಾದಷ್ಟೂ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆ ಕಠಿಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಯೋಜಿಸಿದರಷ್ಟೇ ಸಾಲದು. ಇದು ಚಲನಚಿತ್ರವಾದ್ದರಿಂದ, ವಸ್ತುಗಳ ಬಗೆಬಗೆಯ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ತತ್ಪೂರ್ವದಲ್ಲೇ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಕೂಡ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ನಿಜಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ಹೊರಾಂಗಣ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶವನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಕೆಲವು ಸಲ. ಅನುಪ್ರಕಾಶ ಪೃಷ್ಠಪ್ರಕಾಶಗಳಿಗಾಗಿ ಕೃತಕ ದೀಪಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದುಂಟು. ಇಂಥಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ನೆರವಾಗಿ ಒದಗುವ ಸಾಧನಗಳೆಂದರೆ, ಪ್ರತಿಫಲನ ಫಲಕ (REFLECTOR) ಗಳು. ಸಹಜವಾದ ಹಗಲು ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಬೇರೆಬೇರೆ ದಿಕ್ಕುಗಳಿಂದ ಪ್ರತಿಫಲನಫಲಕಗಳನ್ನೊಡ್ಡಿ, ದೃಶ್ಯದ ಯಾವ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಬೆಳಕು ಬೇಕೋ ಅಂಥಲ್ಲಿಗೆ ಪ್ರತಿಫಲಿತ ಬೆಳಕನ್ನು ತುಂಬಿಕೊಂಡು ಬೆಳಕನ್ನು ಸಂಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ನಿತ್ಯದ ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಈ ಪ್ರತಿಫಲನ ಫಲಕಗಳೇ ಇಲ್ಲಿ ಅನುಪ್ರಕಾಶ ಪೃಷ್ಠಪ್ರಕಾಶಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಕೆಲವುಸಲ, ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶ ಹೆಚ್ಚೆನಿಸಿದಾಗ, ಅಡ್ಡಲಾಗಿ ದೊಡ್ಡ ಬಲೆ (SCIRM) ಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅದರ ತೀವ್ರತೆಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಆದರೆ, ನಿಜಸ್ಥಳದ ಹೊರಾಂಗಣ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ, ವಿಶಾಲವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ದೂರಚಿತ್ರವೊಂದನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಬೇಕೆಂದಾಗ ಕೇವಲ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶವೊಂದನ್ನಲ್ಲದೆ ಮತ್ತಾವುದನ್ನೂ ಬಳಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳಲ್ಲಾದರೆ ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಿಂದಾದರೂ ಬೆಳಕನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಆದರೆ, ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶವನ್ನು ನೆಮ್ಮಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳು ವಾಗ, ಬೆಳಕು ಒದಗುವ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ವಸ್ತುವಿಗೆ ಎದುರಿನಿಂದ ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶ ಒದಗುವಂತಿರಬೇಕು. ಎಂದರೆ, ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕು ಕೆಮೆರಾದ ದಿಕ್ಕಿನಿಂದಲೇ ಬರುತ್ತಿರಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಬದಲು ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶ, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿ ಬರುತ್ತಿದ್ದರೆ ಆಗ ವಸ್ತುಗಳು ಕೇವಲ ಛಾಯೆಗಳಾಗಿ ತೋರ ತೊಡಗುತ್ತವೆ. (ಅಂಥ ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮವೇ ಬೇಕೆಂದಾಗ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬಹುದು.) ಅಲ್ಲದೆ, ಸೂರ್ಯ ನೇರ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳಗುತ್ತಿದ್ದರೆ, ನೆರಳುಗಳಿಲ್ಲದ ಹಾಗೂ ಆಳದ ಭಾಸವೇ ಉಂಟಾಗದ ಚಪ್ಪಟೆ ಚಿತ್ರ ಮಾತ್ರ ದೊರಕಬಲ್ಲದು. ಈ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಸೂರ್ಯಪ್ರಕಾಶ, ಕೆಮೆರಾ-ವಸ್ತುರೇಖೆಗೆ ಸುಮಾರು ೪೫ ಡಿಗ್ರಿ ಕೋನವಾಗಿ ಒದಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸೂಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಒಳಾಂಗಣದ ದೃಶ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಗೂ ಕೃತಕ ದೀಪಗಳನ್ನು ಬೇಕೆನ್ನುವಂತೆ ಬಳಸು ವುದರಿಂದ ಹಗಲು ರಾತ್ರಿಗಳ ಭೇದವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸುವುದು ಸಮಸ್ಯೆಯಲ್ಲ. ಆದರೆ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ರಾತ್ರಿ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವುದು ಅಷ್ಟು ಸುಲಭವಲ್ಲ. ದೀಪ ಗಳಿಂದ ಉಜ್ವಲವಾಗಿರುವ ದೃಶ್ಯವಾಗಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ಹಾಗೇ ರಾತ್ರೀಕಾಲದಲ್ಲೇ ಚಿತ್ರೀ ಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಉಳಿದಂತೆ, ರಾತ್ರಿಯ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂಜೆಯೋ ಮುಂಜಾ ನೆಯೋ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಕ್ರಮವೆಂದರೆ, ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕೆಂಪು **ಶೋಧಕ** (FILTER) ವನ್ನಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹಗಲಿನಲ್ಲೇ ರಾತ್ರಿಯ ದೃಶ್ಯ ವನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವುದು. ಇಂಥ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಸೂರ್ಯ ನೆತ್ತಿಯ ಮೇಲಿರುವುದೇ ಉತ್ತಮ, ಜೊತೆಗೆ, ಕೃತಕ ದೀಪಗಳಿಂದ ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಹಾಯ್‌ಬೆಳಕನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿಕೊಂಡು ಉದ್ದನೆಯ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತಷ್ಟು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗು ತ್ತದೆ. ಇಂಥ ಚಿತ್ರಣದಲ್ಲಿ ಆಕಾಶ ಮಾತ್ರ ಸ್ವಚ್ಛವಿರಬೇಕು. ಸ್ವಚ್ಛವಿದ್ದಾಗ ಅದು ಶೋಧ ಕದಿಂದ ಬೂದುಗಪ್ಪಾಗಿ ಹಿತವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಮೋಡಗಳಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಶೋಧ ಕದ ಪರಿಣಾಮದಿಂದ ಅವು ಅತಿ ಬಿಳುಪಾಗಿ ತೊನ್ನು ಹಿಡಿದಂತೆ ಅಸಹ್ಯ ಕಾಣುತ್ತವೆ.

ಇನ್ನು—ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆ ಮಾಡುವಾಗ ಕೇವಲ ವಸ್ತು ಗಳನ್ನಷ್ಟೇ ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡರೆ ಸಾಲದು, ಚಲನೆಯನ್ನೂ ಗಮನಿಸಿಕೊಳ್ಳ ಬೇಕಾದ್ದು ಅಗತ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಒತ್ತಿ ಹೇಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಪ್ರಕಾಶ ಯೋಜನೆ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಚಿತ್ರದ ಭಾವಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಅತ್ಯುಚಿತವಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರ ಬೇಕು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆಯನ್ನು **ಉಜ್ವಲ** (HIGH KEY) ಮತ್ತು **ತಾಮಸ** (LOW KEY) ಎಂದು ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೇಳುವು ದಾದರೆ, ಹರ್ಷಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳಕು ಕೋರೈಸುವ ಉಜ್ವಲ ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆ

ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ, ದುಃಖಚಿತ್ರ ರಹಸ್ಯಚಿತ್ರ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ದಟ್ಟ ನೆರಳುಗಳೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ತಾಮಸ ಪ್ರಕಾಶಯೋಜನೆ ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯವಾಗುತ್ತದೆ.

೨. ಚಲನೆ

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿನ 'ಚಿತ್ರಭಾಗ'ದ ಬಗ್ಗೆ ಈತನಕ ನಾವು ಗಮನಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದೇವೆ. ಇದು ಕೇವಲ ಚಿತ್ರವಲ್ಲ, ಚಲನೆಯನ್ನೊಡಗೂಡಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದರೂ ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ, ಈತನಕ ಗಮನಿಸಿದ ಅಂಶಗಳಲ್ಲಿ ಬಹುಪಾಲು ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರಗಳಿಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುವಂಥವೇ. ಆದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಜೀವಾಳವಿರುವುದು 'ಚಲನೆ' ಯಲ್ಲೇ. ಆದ್ದರಿಂದ, 'ಚಿತ್ರಭಾಗ'ಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ 'ಚಲನೆ'ಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿಶೇಷ ಗಮನ ಕೊಡಬೇಕಾದ್ದು ಅಗತ್ಯ.

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಬಹುದಾದ ಚಲನೆಗಳಿಗೆ ಮಿತಿಯೇ ಇಲ್ಲ. ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಎಲ್ಲ ರೀತಿಯ ಚಲನೆಗಳೂ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಬಲ್ಲವು. ಹೀಗೆ, ಚಲನ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದಾದ ಚಲನೆಗಳು ಅನಂತವಾದ್ದರಿಂದ ಅವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೇಳುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವೇ. ಆದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಚಲನೆಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಕೆಮೆರಾದ ಮೂಲಕವೇ ಗ್ರಹಿಸುವುದರಿಂದ, ಕೆಮೆರಾ ಹಾಗೂ ವಸ್ತು (ದೃಶ್ಯ) ಇವುಗಳ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸಿಕೊಂಡು, ಈ ಪರಿಗಣನೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ಚಲನೆಯ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ನಾವು ಅತ್ಯಂತ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಪರಿಭಾವಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಮೂರು ರೀತಿಯಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು: **೧. ಕೆಮೆರಾದ ಚಲನೆ.** ೨. ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ **ವಸ್ತುಗಳ ಚಲನೆ.** ೩. ಈ ಎರಡೂ ಚಲನೆಗಳು ಸಂಯೋಜಿತವಾದ **ದ್ವಂದ್ವಚಲನೆ.**

ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆ

ಸಿನೆಮಾದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆಯ ಕಲ್ಪನೆಯಿರಲಿಲ್ಲ. ಲುಮಿಯೇರ್‌ರ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕನೊಬ್ಬ ಒಮ್ಮೆ, ದೋಣಿಯ ಮೇಲೆ ಹೋಗುತ್ತಿರುವಾಗ, ಕೇವಲ ಕುತೂಹಲಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಮೆರಾ ಚಾಲನೆ ಮಾಡಿ ಇಟ್ಟನಂತೆ; ಅದರಿಂದ ದೊರೆತ ಚಿತ್ರ ಪರಿಣಾಮ, ಮುಂದೆ ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆಯ ಕಲ್ಪನೆಗೆ ಮೂಲವಾಯಿತು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಈಗ, ಕೆಮೆರಾ ಸವ್ಯಸಾಚಿಯಂತೆ ಎಲ್ಲ ಕಡೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು

ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಆದರೆ, ಕೆಮೆರಾದ ಸಮಸ್ತ ಚಲನೆಗಳನ್ನೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಬಹುದು :

೧ **ಲಾಳಚಲನೆ** (PAN–PANING) : ಕೆಮೆರಾ ಸ್ಟ್ಯಾಂಡ್‌ನಮೇಲೆ ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಂಡಿದ್ದೇ, ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೋ ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೋ ತಿರುಗಿ ಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದು—ಯಾವನಾದರೂ ಎದುರಿನ ರಸ್ತೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗು ತ್ತಿದ್ದರೆ, ರಸ್ತೆಯ ಬದಿಗೆ ನಿಂತ ನಾವು, ನಿಂತಲ್ಲೇ ಕ್ರಮೇಣ ಕುತ್ತಿಗೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಆತ ಹೋಗುವತನಕವೂ ನೋಡುವುದಿಲ್ಲವೆ, ಹಾಗೆ. ಕೆಮೆರಾ ನಿಂತಲ್ಲೇ ನಿಂತುಕೊಂಡಿದ್ದು, ಚಲಿಸುವ ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ನೋಟದಿಂದ ಅನುಸರಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ವಿಶಾಲವಾದ ಭೂಪ್ರದೇಶವೊಂದನ್ನು ಈ ಕಡೆಯಿಂದ ಆ ಕಡೆಯತನಕ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮುಂತಾಗಿ ಈ ಚಲನೆ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಲಾಳಚಲನೆ ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕಾಗಬಹುದು, ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕಾಗಬಹುದು ; ಅದು ನಿದಾನವಾಗಿ ತಿರುಗುವಂಥದಿರಬಹುದು ತಟ್ಟನೆ ತಿರುಗುವಂಥದಿರಬಹುದು. ತಟ್ಟನೆ ತಿರುಗುವ ಚುರುಕಾದ ಲಾಳ ಚಲನೆಗೆ SWISH PAN ಅಥವಾ QUICK PAN ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. (PAN ಎನ್ನುವುದು PANORAMA ಎಂಬುದರ ಸಂಕ್ಷೇಪ.)

೨ **ಬಾಗುಚಲನೆ** (TILTING) : ನಾವು ನಿಂತಲ್ಲೇ ಕುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬಾಗಿಸಿಯೋ ಅಥವಾ ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿಯೋ ನೋಡುವುದಿಲ್ಲವೇ—ಅಂಥ ಕೆಮೆರಾದ ಚಲನೆಗೆ ಬಾಗು ಚಲನೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಕೆಳ ಬಾಗಿದ ಚಲನೆ (TILT DOWN) ಯಾಗಿ **ಅಧೋ ಅವಲೋಕನ**ವಾಗಿರಬಹುದು. ಮೇಲೆ ತಲೆಯೆತ್ತುವ (TILT UP) **ಊರ್ಧ್ವಾವಲೋಕನ** ವಾಗಿರಬಹುದು. ಕೆಳಗಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ನೋಡಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಅಥವಾ ತುಂಬ ಎತ್ತರವಾದ ಒಂದು ಕಟ್ಟಡವನ್ನೋ ಮರವನ್ನೋ ನೋಡಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಮುಂತಾಗಿ ಈ ಚಲನೆ ಬಳಕೆ ಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಚಲನೆ ಕೂಡ ಬೇರೆಬೇರೆ ಗತಿಯಲ್ಲಿ (ನಿದಾನ, ಶೀಘ್ರ) ಆಗ ಬಹುದು.

೩ **ಅನುಸರಣ ಚಲನೆ** (TRACK TRACKING) : ಕೆಮೆರಾವನ್ನು, ಹಳಿಗಳ ಮೇಲೆ ಚಲಿಸುವ ಅಥವಾ ನೆಲದಮೇಲೇ ಚಲಿಸುವ ಒಂದು ಗಾಡಿ (DOLLY) ಯ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಇಲ್ಲವೆ, ಯಾವುದೋಂದು ವಾಹನದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು, ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಇನ್ನೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತ ಚಿತ್ರೀಕರಣ

ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು **ಅನುಸರಣ** (TRACKING) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಚಲನೆಯಿರುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು **ಶಕಟಚಿತ್ರಿಕೆ** (DOLLY SHOT) ಅಥವಾ **ಅನುಸರಣಚಿತ್ರಿಕೆ** (TRACKING SHOT) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಅನುಸರಣ, ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುವುದಾಗಿರಬಹುದು ; ಆಚೀಚೆ ಯಾವುದೋ ಬದಿಯಿಂದ ಅನುಸರಿಸುವುದಾಗಬಹುದು ; ಮೇಲು ಭಾಗದಿಂದ ಅನುಸರಿಸುವಂಥದಾಗಬಹುದು ; ಕೆಮೆರಾ ಚಲಿಸುವ ವಸ್ತುವಿನ ಮುಂಭಾಗದಲ್ಲಿ, ವಸ್ತುವಿಗೆದುರಾಗಿ ಇದ್ದುಕೊಂಡು ಹಿಂದುಹಿಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಅದರ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವಂತಿರಬಹುದು—ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದು.

೪ **ಗರಡಿಚಲನೆ ಅಥವಾ ಆಕಾಶಗರಡಿ ಚಲನೆ** (CRANE): ಕೆಮೆರಾವನ್ನು **ಆಕಾಶಗರಡಿ** (CRANE) ಯೊಂದರ ಮೇಲೆ ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟು, ಅದು ಮೇಲೆ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವಂತೆಯೋ, ಅಡ್ಡಡ್ಡ ಚಲಿಸುವಂತೆಯೋ ಅಥವಾ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವಿಚಿತ್ರ ರೇಖೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುವಂತೆಯೋ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅಂಥ ಸಂಕೀರ್ಣ ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಹೀಗೆ ಆಕಾಶಗರಡಿಯಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದಂತೆ ಆಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಕೆಮೆರಾ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ **ಗರಡಿ ಚಿತ್ರಿಕೆ** (CRANE SHOT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಇವೇ ಅಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಹಲವು ರೀತಿಯ ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆಗಳೂ ಸಾಧ್ಯ. ಕೆಮೆರಾ, ನಿಂತಲ್ಲೇ ಗಡಿಯಾರದ ಮುಳ್ಳಿನಂತೆ ಇಡೀ **ವೃತ್ತ ತಿರುಗ** (ROLL) ಬಹುದು. ಕೆಮೆರಾ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು **(HAND-HELD CAMARA)** ಬೇಕಾದಂತೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬಹುದು—ಇತ್ಯಾದಿ.

ಮೂಲಭೂತ ಚಲನೆಗಳು

ಇನ್ನು, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕಾಣುವ ವಸ್ತುಗಳ ಚಲನೆ ಹಾಗೂ ಕೆಮೆರಾಚಲನೆ ವಸ್ತುಚಲನೆಗಳ ಸಂಯೋಜಿತ (ದ್ವಂದ್ವ) ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಇಷ್ಟೇ ಎಂದು ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ನಿಗದಿಗೊಳಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಹಾಗಿದ್ದರೂ, ಈ ಚಲನೆಗಳ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಹನ್ನೆರಡು ಮೂಲ ಭೂತ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಕೆಳಗಿನಂತೆ ಗುರುತಿಸಿ ಹೇಳಬಹುದು :

೧ ನಿಶ್ಚಲ ವಸ್ತುವೊಂದನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಕ್ರಮೇಣ ಸಮೀಪಿಸುತ್ತ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಮೇಲೆಯೇ ಸಂಪೂರ್ಣ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುವುದು. ಶಕಟದ ಮೇಲೆ ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟ ಕೆಮೆರಾ, ಮೊದಲು, ಈ ಉದ್ದೇಶಿತ ನಿಶ್ಚಲ ವಸ್ತುವಿನ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ವಿಸ್ತಾರವಾದ ದೃಶ್ಯವೊಂದನ್ನು ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದ್ದು ಅನಂತರ ಕ್ರಮೇಣ ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ; ದೃಶ್ಯ ಕ್ರಮೇಣ ಕಿರಿದಾಗುತ್ತ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕೆಮೆರಾ ವಸ್ತುವೊಂದರ ಮೇಲೇ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸುತ್ತದೆ; ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆಯಾಗಿರುವಂಥದು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಸಮೀಪಚಿತ್ರಿಕೆಯಾಗಿ ಪರ್ಯಾವಸಾನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಈ ಚಲನೆಯನ್ನು ಇನ್ನೂ ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಚಲಿಸುವ ಬದಲು, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು, ಆ ಲೆನ್ಸ್‌ನ ಸಂಗಮದೂರವನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತ ಬರುವ ಮೂಲಕವೂ ಕೆಮೆರಾವೇ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಿತೆಂಬ ಭ್ರಮೆಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ, ಹಿಂದೆ ಕೆಮೆರಾದ ದೂರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ—ಕೆಮೆರಾವೇ ವಸ್ತುವನ್ನು ಸಮೀಪಿಸುವುದಕ್ಕೂ ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್ ಮೂಲಕ ಈ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದಕ್ಕೂ (ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಎರಡೂ ಒಂದೇ ಎನ್ನಿಸಿದರೂ) ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿವೆ. ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್‌ನ ಮೂಲಕ ಇಂಥ ಪರಿಣಾಮ ಸಾಧಿಸಿದಾಗ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಅಂತರಭಾಸ ಕಡಿಮೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅಂದರೆ, ಆ ವಸ್ತು ಮಾತ್ರ ಸ್ಪಷ್ಟವಿದ್ದು ಅದರ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮುನ್ನೆಲೆಗಳು ಅಸ್ಪಷ್ಟಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಆಳ ಕಾಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲು, ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ಚಲಿಸಿದಾಗ, ಚಿತ್ರದ ಹೆಚ್ಚು ಭಾಗ (ಹಿನ್ನೆಲೆ ಮುನ್ನೆಲೆಗಳೂ) ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಪಷ್ಟವಿದ್ದು ಆಳದ ಕಲ್ಪನೆಯೂ ಉಂಟಾಗುವಂತೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ. ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ಚಲಿಸುವ ಚಲನೆಗೆ TRUCK–IN ಎಂದೂ ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್ ಮೂಲಕ ಆ ಪರಿಣಾಮ ಸಾಧಿಸಿದ್ದಕ್ಕೆ ZOOM–IN ಎಂದೂ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಎರಡು ಬಗೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು (ಸಂಗಮವ್ಯಾಪ್ತಿ ಹಾಗೂ ಅಂತರಭಾಸಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಪಕರು ತಮಗೆ, ಯಾವ ರೀತಿಯ ಪರಿಣಾಮ ಬೇಕೆನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿಕೊಂಡು ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ)

೨ ಮೇಲಿನ ಚಲನೆಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ ವಿಲೋಮ ಚಲನೆ; ಇಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ, ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಕ್ರಮೇಣ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತ ಅದರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯು

ವಿಸ್ತೃತ ಪರಿಸರವನ್ನು ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಪ್ರಕಾರ, ಈ ಚಲನೆಯ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಕೂಡ ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್‌ನ ಬಳಕೆಯಿಂದ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಕೆಮೆರಾದ ವಾಸ್ತವ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್ ಮೂಲಕ ಅಂಥ ಪರಿಣಾಮ ಸಾಧನೆ—ಇವುಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಮೇಲೆ ಹೇಳಿರುವುದೆಲ್ಲ ಇಲ್ಲೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತದೆ.

೩ ಕೆಮೆರಾ ನಿಶ್ಚಲವಾಗಿದ್ದು ವಸ್ತುವೇ ಕ್ರಮೇಣ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಸಮೀಪಿಸುವ ಚಲನೆ. ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಿಂದ ಮುನ್ನೆಲೆಗೆ (ಕೆಮೆರಾ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ) ನಡೆದು ಬರುತ್ತಾನೆ; ದೂರಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತಿರುವಾತ ಈ ಚಲನೆಯಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ಸಮೀಪಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಅಳವಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇದನ್ನು ಪ್ರವೇಶ (WALK-IN) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

೪ ಮೇಲಿನ ಚಲನೆಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ ವಿಲೋಮಚಲನೆ ; ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಕೆಮೆರಾದಿಂದ ದೂರ ಸರಿಯುವಂಥದ್ದು. ಇದನ್ನು ನಿರ್ಗಮನ (WALK-AWAY) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

೫ ವಸ್ತು ಮತ್ತು ಕೆಮೆರಾ ಎರಡೂ ಚಲಿಸುತ್ತ, ಚಲಿಸುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ಚಲಿಸುವ ಕೆಮೆರಾದಿಂದ ಹಾಗೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಕೆಮೆರಾ ಲಾಳ ತಿರುಗಿಸುವ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವುದು. ಇಂಥ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ವಸ್ತುವಿನ ವಿನ್ಯಾಸ ಬದಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ (ಚಿತ್ರ ಸಮೀಪವಾಗುವುದಾಗಲಿ ದೂರ ಹೋಗುವುದಾಗಲಿ ಆಗದೆ ಇದ್ದಹಾಗೇ ಇರುತ್ತದೆ) ; ಆದರೆ ಅದರ ಹಿನ್ನೆಲೆ (ಪರಿಸರ) ಮಾತ್ರ ಬದಲಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ.

೬ ಕೆಮೆರಾ ತಾನು ಚಲಿಸುತ್ತ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಹೊರಡುತ್ತದೆ ; ಅನಂತರ, ಕ್ರಮೇಣ, ಇನ್ನೊಂದು ಚಲಿಸುವ ವಸ್ತುವನ್ನು ತನ್ನ ಚೌಕದೊಳಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಅದಾದ ಮೇಲೆ ಮೊದಲನೆಯ ವಸ್ತುವನ್ನು ಹೊರಗುಮಾಡುತ್ತದೆ. **ಅ** ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ದಿಕ್ಕಿಗೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ; ಕೆಮೆರಾ ತಾನೂ ಚಲಿಸಿ ಅಥವಾ ಲಾಳ ತಿರುಗಿ ಅವನ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತದೆ ; ಆಗ ಚೌಕದೊಳಕ್ಕೆ **ಬ** ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಾನೆ ; ಈಗ ಕೆಮೆರಾ **ಬ** ನ ಮೇಲೇ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ ; **ಅ** ಚೌಕದಿಂದ ಹೊರಗಾಗಿ ನಿಷ್ಕ್ರಮಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು

ವಸ್ತುವಿಗೆ ಗಮನವನ್ನು ಸ್ಥಳಾಂತರಗೊಳಿಸುವಾಗ ಈ ಚಲನೆ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಗಮನ ಸ್ಥಳಾಂತರವಾಗುವಾಗ, ಏನೋ ಜಗಿತವಾಯಿತು ಎನ್ನಿಸದೆ, ನಯವಾಗಿ ಒಂದರಿಂದ ಇನ್ನೊಂದಕ್ಕೆ ಗಮನ ಜಾರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

೭ ಒಂದು ವಸ್ತು (ವ್ಯಕ್ತಿ) ವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತ ಕ್ರಮೇಣ ಅದರ (ಆತನ) ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ವಸ್ತು (ವ್ಯಕ್ತಿ) ಗಳನ್ನು ಒಳಗುಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಈ ಚಲನೆ ೬ ರಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದ ಚಲನೆಯಂಥದೇ ; ಆದರೆ, ಅಲ್ಲಿನಂತೆ ಮೊದಲಿನದರ ನಿರ್ಗಮನವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

೮ ಒಂದು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಕೊನೆಗೆ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗುವ ಚಲನೆ. ಇಂಥ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅನೇಕ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಧಿಸಬಹುದು. ಒಂದು ವಿಧ—ಚಲನೆ ೩ ರಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದಂತೆ, ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಹೊರಟು ಕೆಮೆರಾ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ 'ಪ್ರವೇಶಿಸು'ತ್ತಾನೆ ; ಆಗ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ಗುಂಪು ಮಸಕಾಗುತ್ತದೆ ; ಈತ ಸ್ಫುಟವಾದ ಸಮೀಪಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧ—ಕೆಮೆರಾ ಚಲಿಸಿ ಅನುಸರಿಸುತ್ತಿರುವಂತೆ, ಗುಂಪಿನ ಚಲನೆ ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆಗಳ ವೇಗದಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆ ಮೂಲಕ ಕೆಮೆರಾ ಗುಂಪಿಗೆ ಕ್ರಮೇಣ ಸಮೀಪವಾಗುತ್ತ, ತನ್ನ ದೃಷ್ಟಿಕ್ಷೇತ್ರ ಕಿರಿದುಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಒಬ್ಬನಮೇಲೆ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತಗೊಳ್ಳುವುದು. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ವಿಧಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಚಲನೆ ಸಾಧ್ಯ.

೯ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಹೊರಟಾಗ, ಕೆಮೆರಾ ಅನುಸರಣ ಚಲನೆಯ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಲಾಳ ತಿರುಗುವ ಮೂಲಕ ಅನುಸರಿಸುತ್ತ, ಕ್ರಮೇಣ ಗುಂಪನ್ನು ಚೌಕದಿಂದ ಹೊರಗುಮಾಡುವಂಥ ಚಲನೆ.

೧೦ ವಸ್ತುವಿನ ಚಲನೆಯಿರುವಾಗ, ಆ ಚಲನೆಯಿಂದ ಒಟ್ಟೂ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಾಡುವ ಕೆಮೆರಾದ ಅಲ್ಪಚಲನೆಗಳು. ಉದಾ—ಕೂತ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬ ಎದ್ದುನಿಲ್ಲುವಾಗ, ಆತನ ಮೇಲೆದ್ದ ಮುಖ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿಹೋಗದಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಕೆಮೆರಾ ತಲೆಯೆತ್ತಬೇಕಾಗಬಹುದು ಅಥವಾ ಕೊಂಚ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿದು ತನ್ನ ದೃಷ್ಟಿಕ್ಷೇತ್ರವನ್ನು ಅಗಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಬಹುದು.

೧೧ ಎರಡು ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಗಮನ ಬದಲಿಸುವ ಚಲನೆ. **ಅ** ಮತ್ತು **ಬ** ಮಾತಾಡು ತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಕೆಮೆರಾ **ಅ** ನನ್ನು ಹಾದು **ಬ** ನನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ. ಅನಂತರ, **ಬ** ತಾನಿದ್ದ ಜಾಗದಿಂದ ಚಲಿಸಿ **ಅ** ನನ್ನು ಹಾದು ಕೆಮೆರಾ ಕಡೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಈಗ **ಅ**, **ಬ** ನ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಕೆಮೆರಾ ಕಡೆ ತಿರುಗು ತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಈಗ **ಅ** ಮುಖ್ಯನಾಗಿ ಕಾಣಿಸತೊಡಗುತ್ತಾನೆ. ಇಂಥ ವಸ್ತುಚಲನೆ ನಡೆದಾಗ, ಬದಲಾಗುವ ವಿನ್ಯಾಸವನ್ನು ತಿದ್ದಿಕೊಳ್ಳಲು ಕೆಮೆರಾ ಕೊಂಚ ಚಲಿಸಬೇಕಾಗಬಹುದು ಅಥವಾ ಲಾಳ ತಿರುಗಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗ ಬಹುದು.

೧೨ ಚೌಕದಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದೋ ಒಂದು ವಸ್ತು ಚಲಿಸಿದಾಗ ವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯಾಗುತ್ತದಷ್ಟೆ. ಅದನ್ನು ತಿದ್ದಿ ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮತ್ತೊಂದು ವಸ್ತು, ನಿಶ್ಚಿತವಾದ ಒಂದು ಜಾಗಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ, ಅಲ್ಪ ವಾದ ಚಲನೆ.

ಚಿತ್ರ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಗಳು ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ ಎರಡು ಮುಖ್ಯ ಅಂಗಗಳು. ಅವುಗಳ ಜೊತೆ ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದ ಮೂರನೆಯ ಅಂಗ 'ಚಲನೆ' ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದರೆ ತಪ್ಪಲ್ಲ. ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ, ಈ ಮಾಧ್ಯಮದ ಜೀವಜೀವಾಳವೆಂಬಂತೆ ವ್ಯಾಪಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಲನೆಯ ಅನಂತಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನೂ ಅದರ ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯನ್ನೂ ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕಾಗಿ, ಇದನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಿಂದ, ಮತ್ತೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ, ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ಗಮನಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

೧ ಚಿತ್ರಚೌಕದಲ್ಲಿ ಚಲನೆ : ಒಂದೊಂದೇ ಚಿತ್ರಚೌಕವನ್ನು ಪರಿಗಣಿಸುವಾಗ, ಅದು ಸ್ತಬ್ಧವೇ ಇದ್ದರೂ ಅವರಲ್ಲಿನ ರೇಖೆ. ಸಾಂದ್ರತಾಭೇದ. ಅಂತರಭಾಸ ಮುಂತಾದವುಗಳಿಂದ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಡುವ ಚಲನೆಯ ಭಾಸ—ಇತ್ಯಾದಿ.

೨ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚಲನೆ : ಚಿತ್ರಚೌಕ ಮಾಲಿಕೆಯಾಗಿರುವ ಇಡೀ 'ಚಿತ್ರಿಕೆ'ಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ವಸ್ತುವಿನ ಅಸಂಖ್ಯ ರೀತಿಯ ಚಲನೆಗಳು, ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಕೆಮೆರಾ ಚಲಿಸುವ ರೀತಿಯಿಂದ ಕಲ್ಪಿತವಾಗುವ ಚಲನೆಗಳು, ಜೂಮ್‌ಲೆನ್ಸ್ ಬಳಕೆಯಿಂದ ಕಲ್ಪಿತವಾಗುವ ಚಲನೆ, ತಂತ್ರಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಚಮತ್ಕಾರದಿಂದ ಸೃಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಚಲನೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

೩ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಇಡೀ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸಂಕಲಿಸುವಾಗ, ಆ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಸಾಧಿತವಾಗುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಾತತ್ಯದ ಮೂಲಕವಾಗಿ, ದೀರ್ಘಹ್ರಸ್ವ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳು ತೀವ್ರ ಮಂದ ಘಟನೆಗಳು ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳಿಂದ ಕಲ್ಪಿತವಾಗುವ ಲಯದ ಮೂಲಕವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಳ್ಳುವ ಚಲನೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

೪ ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳ ಮೂಲಕ, ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳ ಸಂಕಲನದ ಮೂಲಕ ಕಲ್ಪಿತವಾಗುವ ಅಮೂರ್ತ ಚಲನೆಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

—ಹೀಗೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಸಾಧಿತವಾಗುವ ಮೂರ್ತಾಮೂರ್ತ ಚಲನೆಗಳು ಚಲನೆಯ ಭಾಸಗಳು ಅನಂತವಾಗುತ್ತವೆ.

೩ ಸಂಕಲನ

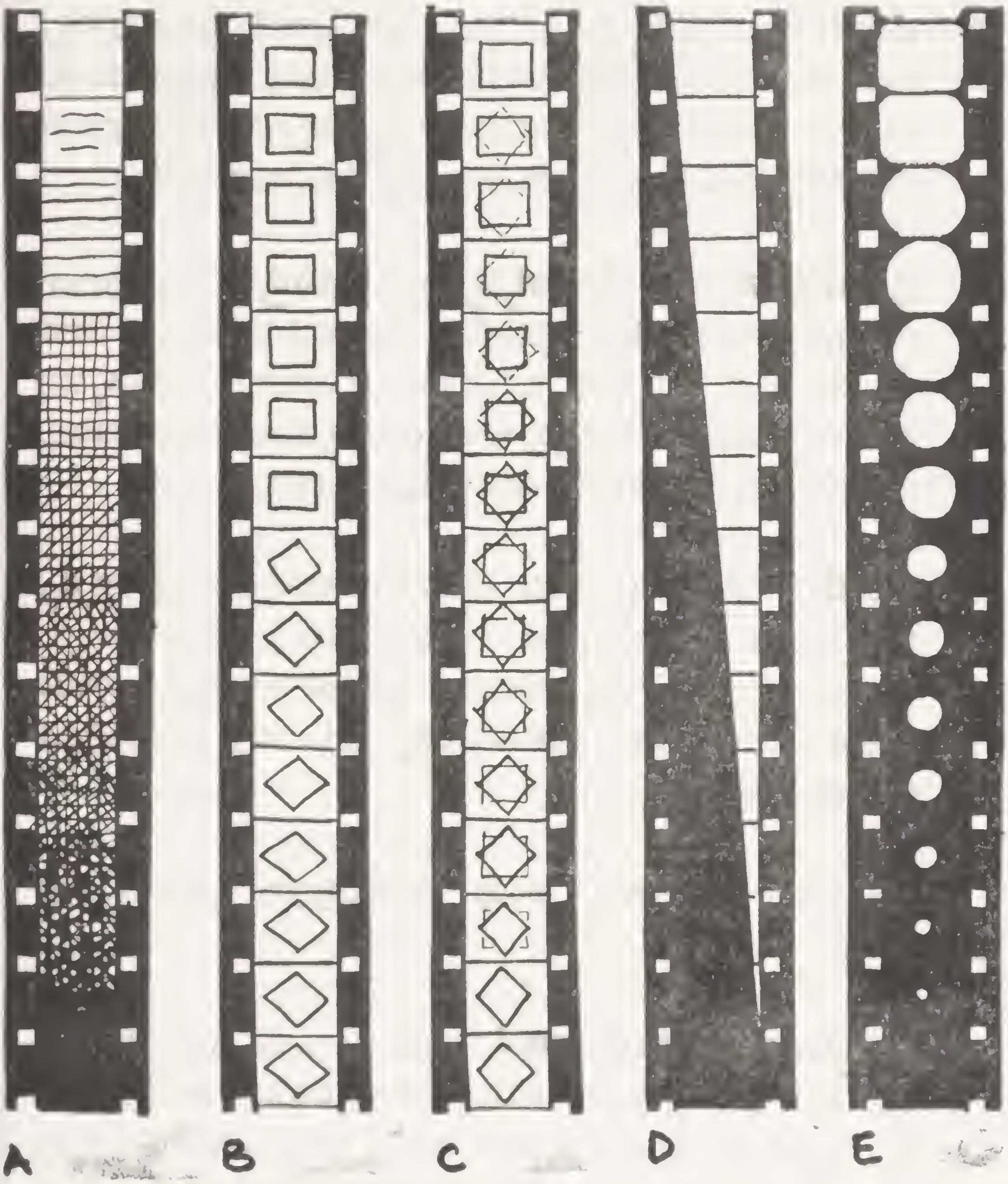
ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮೂಲ ಘಟಕಗಳಾದ 'ಚಿತ್ರಿಕೆ'ಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪರಿಶೀಲಿಸಿದ ಮೇಲೆ, ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಚಿತ್ರದ ಸಮಗ್ರವಾಸ್ತುವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ 'ಸಂಕಲನ' ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನಿಸಬಹುದು.

ತರಣತಂತ್ರಗಳು

ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಹೊಂದಿಸಿ ಕೂಡಿಸಿ, ಒಂದರಿಂದ ಒಂದಕ್ಕೆ ದಾಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಹೋಗುವ (TRANSITION) **ತರಣತಂತ್ರ**ದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದ ಐದು ಪ್ರಕಾರಗಳಿವೆ :

೧ **ಛೇದ** (CUT) : ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ತುದಿಯನ್ನು ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಬುಡಕ್ಕೆ ನೇರವಾಗಿ ಕೂಡಿಸುವುದು. ಹೀಗೆ, ಎರಡು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ನೇರ ಕೂಡಿಸಿದಾಗ, ತೆರೆಯಮೇಲೆ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರೆ, ಒಂದು ದೃಶ್ಯ ತಟ್ಟನೆ ಮಾಯವಾಗಿ ಹೊಸ ದೃಶ್ಯ ತಟ್ಟನೆ ಮೂಡಿಕೊಂಡಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

೨ **ಕ್ಷೀಣನ ಅಥವಾ ಕ್ಷಯ** (FADE–OUT) : ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಕ್ರಮೇಣ ಮಸಕುಗೊಳಿಸುತ್ತ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಅದು ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ ಲೀನವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಅಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವಂತೆ ಜೋಡಿಸುವುದು.



ಚಿತ್ರ ೧೨— ಮುಖ್ಯವಾದ ತರಣ ತಂತ್ರಗಳು.

A ಕ್ಷೀಣನ (ಮೇಲಿನಿಂದ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಇದು 'ಕ್ಷೀಣನ'ವೆನ್ನಿಸಿಕೊಂಡಂತೆ ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಪರಿಗಣಿಸಿದಾಗ ಇದೇ 'ವರ್ಧನ'ವಾಗುತ್ತವೆ.)

B ಛೇದ C ಕ್ಷಯವೃದ್ಧಿ ಅಥವಾ ಮಿಶ್ರಣ

D ಆಕ್ರಮಣ E ರಂಧ್ರಕ್ಷೀಣನ.

೩ **ವರ್ಧನ** ಅಥವಾ **ವೃದ್ಧಿ** (FADE-IN); ಇದು ಕ್ಷೀಣನಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು, ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ, ಕತ್ತಲೆಯಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ಚಿತ್ರಗಳು ಮಸಕು ಮಸಕಾಗಿ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಫುಟಚಿತ್ರಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಮುಂದುವರಿಯುವಂಥ ಇನ್ನೊಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಜೋಡಿಸುವುದು.

೪ **ಕ್ಷಯುವರ್ಧನ** ಅಥವಾ **ಕ್ಷಯುವೃದ್ಧಿ** ಅಥವಾ **ಮಿಶ್ರಣ** (DISSOLVE OR MIX) ಒಂದು **ಚಿತ್ರಿಕೆ** ಕ್ಷಯಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ಹಾಗೂ ಅದರ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತ ಬರುವುದು—ಈ ಎರಡನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬೆರೆಸಿ ಕೂಡಿಸುವುದು. ಇದರಲ್ಲಿ, ಒಂದು ದೃಶ್ಯ ಕ್ರಮೇಣ ಅದೃಶ್ಯವಾಗುತ್ತ ಮುಂದಿನ ದೃಶ್ಯ ಕ್ರಮೇಣ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಾಣುತ್ತದೆ.

೫ **ಆಕ್ರಮಣ** (WIPE) ; ಒಂದು ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಅದರ ಮುಂದಿನ ದೃಶ್ಯ, ಕೆಳಗಿನಿಂದಲೋ ಮೇಲಿನಿಂದಲೋ ಬದಿಯಿಂದಲೋ ಕ್ರಮೇಣ ತಳ್ಳುತ್ತ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ತಾನೇ ಇಡೀ ತೆರೆಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. (ಇದು ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಪ್ರಚುರವಾಗಿದ್ದು ಈಗ ಅಷ್ಟಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿಲ್ಲ.) (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ. ೧೨)

ಮೇಲಿನವುಗಳಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೂ ಹಲವು ತರಣತಂತ್ರಗಳು ಕ್ವಚಿತ್ತಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದಿದೆ. ಅವು :

೧ **ರಂಧ್ರವರ್ಧನ, ರಂಧ್ರಕ್ಷೀಣನ** (IRIS-IN AND IRIS-OUT) : ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣಿನ ವೃತ್ತರಂಧ್ರ ಕ್ರಮೇಣ ದೊಡ್ಡದಾಗುತ್ತ, ಅದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಾಗೂ ಇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ವೃತ್ತ ರಂಧ್ರ ಕ್ರಮೇಣ ಸಂಕೋಚಗೊಳ್ಳುತ್ತ ದೃಶ್ಯ ಕ್ರಮೇಣ ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಹೋಗುವುದು. (ಇದು ಮೂಕಿ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಚುರವಾಗಿದ್ದು ಈಗ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿಲ್ಲದಂತಾಗಿದೆ.)

೨ **ಪ್ರಕಾಶೋದ್ಭವ, ಪ್ರಕಾಶಲಯ** (BLEACH-IN AND BLEACH-OUT) ; ಇದು ವರ್ಧನ ಕ್ಷೀಣನಗಳ ಹಾಗೇ ಇರುವಂಥದು. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಿ, ದೃಶ್ಯ ಕ್ಷಯಿಸಿ ಕ್ರಮೇಣ ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ ಲೀನವಾಗುವ ಬದಲು ಬೆಳಕಿನಲ್ಲಿ ಲೀನವಾಗುತ್ತದೆ : ತುದಿಯಲ್ಲಿ ತೆರೆ ತೊಳೆದಿಟ್ಟಂತೆ ಬಿಳುಪಾಗಿ ಖಾಲಿ ಉಳಿಯು

ತ್ತದೆ. ಹಾಗೂ—ಅದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ, ಖಾಲಿ ಬಿಳುಪು ತೆರೆಯಿಂದ (ಕತ್ತಲಿನಿಂದಲ್ಲ) ಕ್ರಮೇಣ ದೃಶ್ಯ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

೩ **ಉಪರಿ ಮುದ್ರಣ** (SUPERIMPOSITION) ; ಕ್ಷಯುವರ್ಧನವನ್ನೇ ದೀರ್ಘವಾಗಿಸಿ, ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ದೃಶ್ಯ ಇನ್ನೂ ಕಾಣುತ್ತಿರುವಂತೆಯೇ ಅದರ ಮೇಲೆ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ದೃಶವೂ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಕಿಂಚಿತ್ ಕಾಲ ಎರಡೂ ದೃಶ್ಯಗಳೂ ಬೆರತು ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡುವಂಥದು.

ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ತರಣತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಭೇದವೊಂದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವನ್ನೆಲ್ಲ **ದೃಕ್‌ತಂತ್ರಗಳು** (OPTICALS) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರಿಕೆಯೊಡನೆ ಅಂಟಿಸಿಬಿಟ್ಟರೆ ಭೇದವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಉಳಿದ ತರಣತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಸಂಸ್ಕಾರಗಳಿಂದ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನು, ಈ ತಂತ್ರಗಳು ಬಳಕೆಯಾಗುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಕಥಾಚಿತ್ರಗಳು (FICTION TYPE FILMS ಮತ್ತು ದಾಖಲು ಚಿತ್ರಗಳು (NEWS REEL TYPE FILMS) ಎಂದು ಎರಡು ಸ್ಥೂಲ ವಿಭಾಗ ಮಾಡುವುದುಂಟು. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕಥಾಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ, ಇಡೀ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಸನ್ನಿವೇಶ (SEQUENCE) ಗಳಿರುತ್ತವೆ ; ಒಂದೊಂದು ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲೂ ಅನೇಕ ದೃಶ್ಯ (SCENE) ಗಳಿರುತ್ತವೆ ; ಒಂದೊಂದು ದೃಶ್ಯದಲ್ಲೂ ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಅಂಥಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಿಕೆ-ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವಾಗ ಭೇದವನ್ನೂ ದೃಶ್ಯ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವಾಗ ಕ್ಷಯುವರ್ಧನವನ್ನೂ ಸನ್ನಿವೇಶ-ಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸುವಾಗ ಮೊದಲು ಕ್ಷೀಣನ ಮತ್ತು ಅನಂತರ ವರ್ಧನವನ್ನೂ ಬಳಸಬಹುದು. ಅಥವಾ ಕಾಲದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪರಿಗಣಿಸಿ, ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಕ್ಷಯಭೇದದಿಂದಲೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನ ಅನಂತರ ನಡೆಯುವ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಕ್ಷಯುವರ್ಧನದಿಂದಲೂ ಹಾಗೂ ದೀರ್ಘಕಾಲದ ಅಂತರವಿರುವ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಕ್ಷೀಣನ ಮತ್ತು ವರ್ಧನಗಳಿಂದಲೂ ಜೋಡಿಸಬಹುದು. ಅಥವಾ, ಕಾಲಾಂತರವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಬಳಸುವ ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲೇ ಸ್ಥಳಾಂತರವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಕೂಡ ಈ ತರಣತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು. ಆದರೆ, ಇವು ಯಾವುವೂ ನಿಶ್ಚಿತ ನಿಯಮಗಳೆಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಪಕರು ಈ ತರಣತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಅನೇಕ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ, ಎಷ್ಟೋ ಸಲ ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ, ಬಳಸಿ ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿರುವುದುಂಟು.

ಮೇಲೆ ಹೇಳಿರುವ ತರಣತಂತ್ರಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ತುಂಬ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ನಿತ್ಯವಾಗಿ

ಬಳಕೆಯಾಗುವಂಥದು ಛೇದ. ಛೇದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕೆಲವು ವಿಶೇಷ ಅಂಶಗಳನ್ನು ನಾವು ಅಗತ್ಯವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

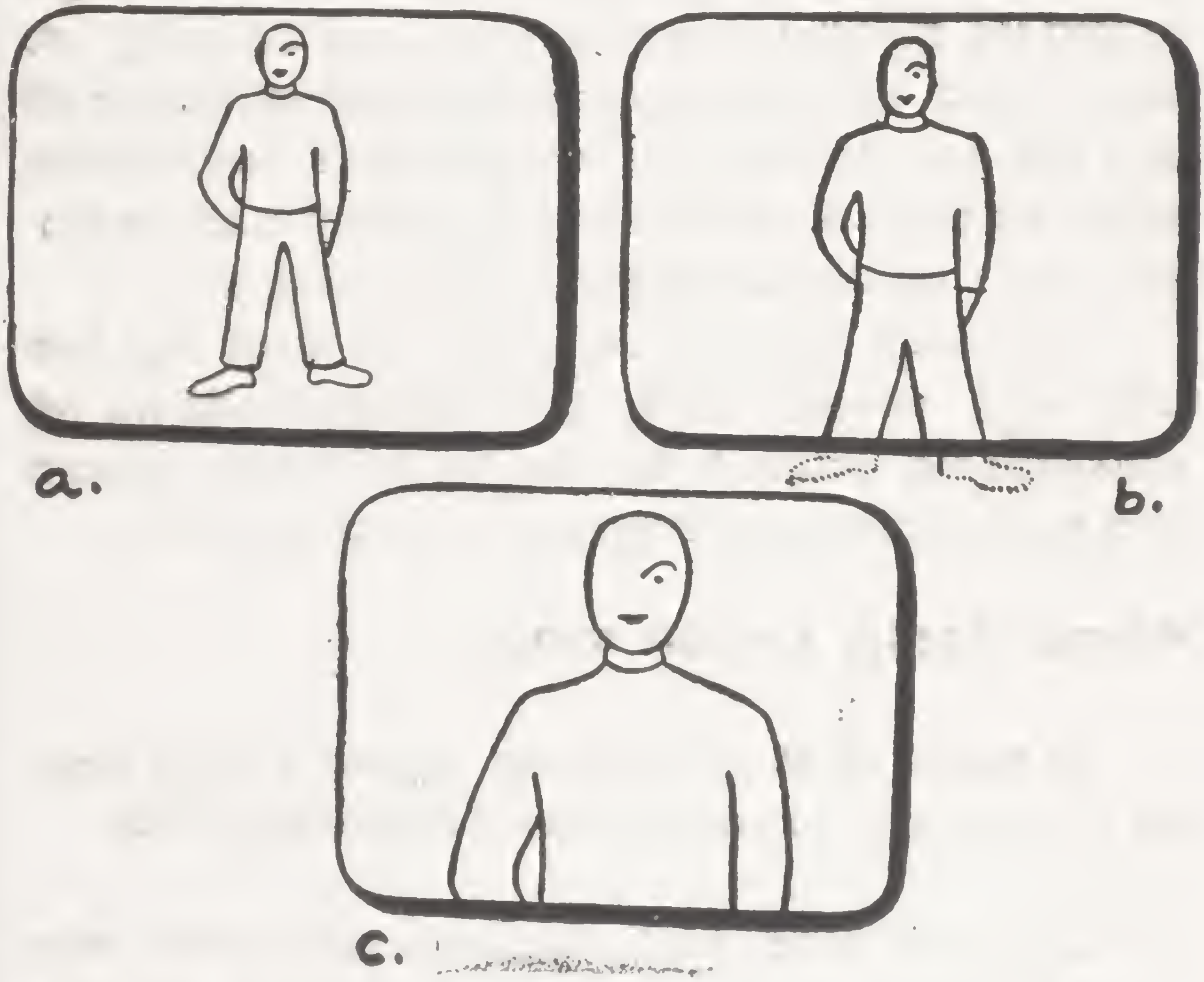
ಛೇದ--ಸಾಂಗತ್ಯ

ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಜೊತೆ ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ನೇರ ಅಂಟಿಸಿಬಿಡುವುದೇ ಛೇದ. ಛೇದದ ಕೆಲಸ ಅಷ್ಟು ಸರಳವೆಂದು ಕಂಡರೂ ನಿಜವಾಗಿ ಇದು ಉಳಿದೆಲ್ಲವಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕಠಿನವಾದ್ದು, ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಕ್ಷೀಣನ ವರ್ಧನ ಮುಂತಾದ ಮಧ್ಯಂತರದ ಮೂಲಕ ದಾಟುವ ಬದಲು ನೇರ ಜಿಗಿಯುತ್ತೇವೆ. ಈ ಜಿಗಿತ ನಯವಾಗಿರಬೇಕೆಂದರೆ, ಎರಡು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ತುದಿ–ಮೊದಲುಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸರಿಯಾದ ಹೊಂದಿಕೆಯಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ವಾಸ್ತವಜೀವನದಲ್ಲಿ ನಾವು ಒಂದು ಘಟನೆಯನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಆ ಇಡೀ ಪರಿಸರ ಆದ್ಯಂತವೂ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣೆದುರೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ, ನಾವು ಅಗತ್ಯಭಾಗವನ್ನಷ್ಟೇ ಚೌಕದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಉಳಿದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕೈಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತೇವೆ. ಇದರಿಂದ ಇಲ್ಲಿ, ಆದ್ಯಂತವೂ ಇಡೀ ಪರಿಸರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿರುವುದಿಲ್ಲ; ಅಗತ್ಯವಾದ ತುಂಡು ತುಂಡುಗಳಷ್ಟೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಈ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದಾಗ, ಸರಿಯಾದ ಹೊಂದಿಕೆಯಿಲ್ಲದಿದ್ದ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ, ಇಡೀ ಪರಿಸರದ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ ಗೊಂದಲವುಂಟಾಗಿ ಬಿಡಬಹುದು. ಛೇದದಲ್ಲಿ ಹಾಗಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯ. ಅಲ್ಲದೆ— ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣವೂ ತುಂಡುತುಂಡಾಗಿ ಅನುಕ್ರಮಣಿಯಿಲ್ಲದೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ, ಚಿತ್ರದ ಮೊದಲಿನ ಒಂದು ತುಂಡನ್ನೂ ತುದಿಯ ಒಂದು ತುಂಡನ್ನೂ ಒಂದೇ ದಿನ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು; ಒಂದೇ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ನಡೆವ ಘಟನೆಯ ಎರಡು ತುಂಡುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಇವತ್ತು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ಎರಡು ತಿಂಗಳಿನ ಅನಂತರ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮಣಿಯಿಲ್ಲದೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವಾಗ ಅಸಾಂಗತ್ಯ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಛೇದದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನೂ ಗಮನಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಛೇದದ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು.

ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆ ಛೇದವಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ, ಅದಕ್ಕಿದಕ್ಕೆ ಗಣನೀಯವಾದ ಹೊಂದಿಕೆ ಇದ್ದಿರಲೇಬೇಕು, ಅದಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ನೋಡುವವರಿಗೆ ಗೊಂದಲವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಅಷ್ಟೇ ಮುಖ್ಯವಾದ ಸಂಗತಿ, ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಛೇದಗೊಂಡು ಬರುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಗಣನೀಯವಾದ ಬದಲಾವಣೆಯೂ ಇದ್ದಿರಲೇ

ಬೇಕು ಎನ್ನುವುದು. ಹಾಗಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಚಿತ್ರಸಂಗತಿ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಗತಿಯಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದೇ ಇಲ್ಲ. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಅದನ್ನೇ ನೋಡಿ ಬೇಸರವೂ ಆಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ದೃಶ್ಯವೇ ಬದಲಾಗಬಹುದು. ಇಂಥದಕ್ಕೆ **ತದನ್ಯಭೇದ** ಅಥವಾ **ಅನ್ಯಭೇದ** (CUT-AWAY) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹಾಗೆ ಸನ್ನಿವೇಶ ಬದಲಾಗುವಾಗ ಒಂದಕ್ಕೊಂದಕ್ಕೆ ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ಸಾಂಗತ್ಯವೂ ಏರ್ಪಡುವಂತಿರತಕ್ಕದ್ದು. ಅಥವಾ— ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ದೃಶ್ಯ ಬದಲಾಗದೆ ಅದೇ ಇದ್ದು, ಕೆಮೆರಾದ ದೂರ ಕೋನ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾತ್ರವೇ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಇಂಥದನ್ನು **ತದೇವ ಭೇದ** ಅಥವಾ **ತತ್‌ಭೇದ** (MATCH-CUT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.



ಚಿತ್ರ ೧೩—ಭೇದದಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಕೆ (ದೂರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ)

(ಚಿತ್ರ A ಗೂ B ಗೂ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಬದಲಾವಣೆ ತೀರ ಕಡಿಮೆ ; ಆದ್ದರಿಂದ A ಯಿಂದ B ಗೆ ಭೇದಗೊಳ್ಳುವುದು ವರ್ಜ್ಯ. ಚಿತ್ರ A ಗೂ C ಗೂ ಮಧ್ಯೆ ಇರುವ ಬದಲಾವಣೆ ಗಣನೀಯ ; ಆದ್ದರಿಂದ A ಯಿಂದ Cಗೆ ಭೇದಗೊಳ್ಳುವುದು ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯ.)

ಕೆಮೆರಾದ ದೂರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಸಾಂಗತ್ಯ

ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನ ಇಡೀ ದೇಹದ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ ; ಅದು ಭೇದವಾಗಿ ಆತನದೇ ಮೊಣಕಾಲು ಕೆಳಗಿನತನಕದ ಚಿತ್ರ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ—ಎನ್ನೋಣ, ಅದಕ್ಕಿದಕ್ಕೆ ಕೆಮೆರಾದ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆ ಆಗಿದೆ, ನಿಜ. ಆದರೆ ಈ ಬದಲಾವಣೆ ತೀರ ಕಡಿಮೆ, ಅಲ್ಲದೆ, ಕೇವಲ ಅಷ್ಟೇ ಬದಲಾಯಿಸಿದ್ದರಿಂದ, ಯಾವುದೋ ಹೊಸ ಅಂಶದ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನ ಗಮನ ಸೆಳೆದಹಾಗೂ ಆಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ, ಇಡೀ ಗಾತ್ರದ ಮನುಷ್ಯನ ಚಿತ್ರದಿಂದ ಆತನ ಅರ್ಧಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಭೇದ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಎನ್ನೋಣ. ಆಗ, ಚಿತ್ರವಿನ್ಯಾಸದಲ್ಲಿ ನಿಶ್ಚಿತವಾದ ಬದಲಾವಣೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. (ಅದರಿಂದ ಚಿತ್ರ ಹೊಸದೆನ್ನಿಸಿ ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತದೆ.) ಮತ್ತು ಒಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿ ಅನಂತರ ಆತನ ದೇಹದ ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಭಾಗದ ಕಡೆಗೆ (ಮುಖದ ಕಡೆ ಎನ್ನಿ) ನಮ್ಮ ಗಮನ ಸೆಳೆದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಕಥಾಸಂಗತಿ ಮುಂದುವರಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ—ಈ ಮೇಲಿನ ಎರಡು ಉದಾಹರಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ರೀತಿಯ ಭೇದ ವರ್ಜ್ಯ ; ಎರಡನೆಯದು ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೧೩)

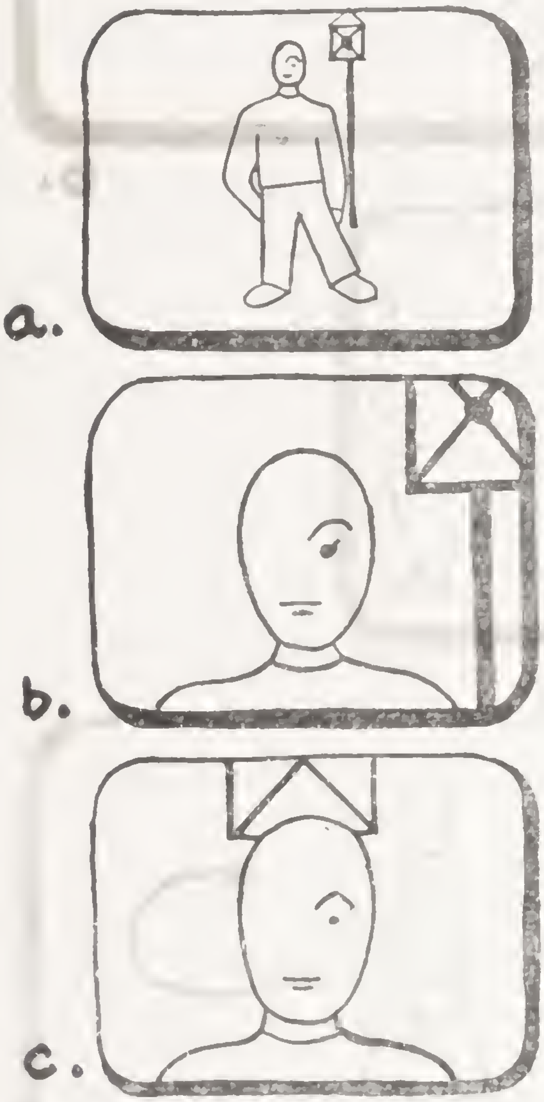
ಇನ್ನು—ಒಬ್ಬನ ಇಡೀ ದೇಹದ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಕಾಣಿಸಿ ಅನಂತರ ತಟ್ಟನೆ ಆತನ ಒಂದು ಕಣ್ಣಿನ ಅತಿಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಭೇದ ಮಾಡುತ್ತೇವೆ ಎನ್ನೋಣ. ಇಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದಕ್ಕಿರುವ ಬದಲಾವಣೆ ತೀರ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ ; ಅದರಿಂದ ನಯವಾದ ಹರಿವು ಕಾಣದೆ ಹಾರಿಕೆಯುಂಟಾದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಅದೂ ವರ್ಜ್ಯ.

ಕೆಮೆರಾದ ಕೋನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಸಾಂಗತ್ಯ

ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಭೇದಗೊಳ್ಳುವಾಗ ಕೆಮೆರಾದ ಕೋನದಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಉದಾಹರಣೆಗಳ ಮೂಲಕ ಪರಿಶೀಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

೧ ಒಬ್ಬ ಒಂದು ದೀಪದ ಕಂಬದ ಸಮೀಪ ನಿಂತಿರುವುದರ ದೂರಚಿತ್ರ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ದೀಪದ ಕಂಬ ಆತನ ಎಡಕ್ಕೆ ಕಾಣುತ್ತಿದೆ. ಅನಂತರದ್ದು ಆತನದೇ ಮಧ್ಯಚಿತ್ರ. ಅದರಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾದ ಕೋನವನ್ನು ಕೊಂಚ ಬದಲಿಸಿಬಿಟ್ಟರೆ, ದೀಪದ ಕಂಬ ಸರೀ ಆತನ ತಲೆಯ ಹಿಂದಕ್ಕೇ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳತೊಡಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ನಮಗೆ, ದೀಪದ ಕಂಬ ಚಲಿಸಿತೇ ಎಂದು ಗೊಂದಲವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಆದಕಾರಣ. ಅಂಥಲ್ಲಿ ಕೋನ ಬದಲಿಸಬಾರದು. (ಬೇರೆ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬದಲಿಸಲೇಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭವಿದ್ದರೆ, ದೀಪದ ಕಂಬವನ್ನೇ ಕೊಂಚ ಚಲಿಸಿ

ಕೊಂಡು ಈ ಗೊಂದಲವುಂಟಾಗದಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.) ಅಥವಾ— ಅಂಥಲ್ಲಿ ಕೋನ ಬದಲಾಯಿಸುವುದಿದ್ದರೆ ಗಣನೀಯವಾಗಿ ಬದಲಿಸಬೇಕು. ಎಂದರೆ, ಕೆಮೆರಾ ೯೦ ಡಿಗ್ರಿಯಷ್ಟು ಕೋನ ಬದಲಿಸಿ ಆತನ ಪಾರ್ಶ್ವಚಿತ್ರ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆಗ ದೀಪದ ಕಂಬದ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾದದ್ದು ಗೊಂದಲ ಹುಟ್ಟಿಸುವುದಿಲ್ಲ. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೧೪)

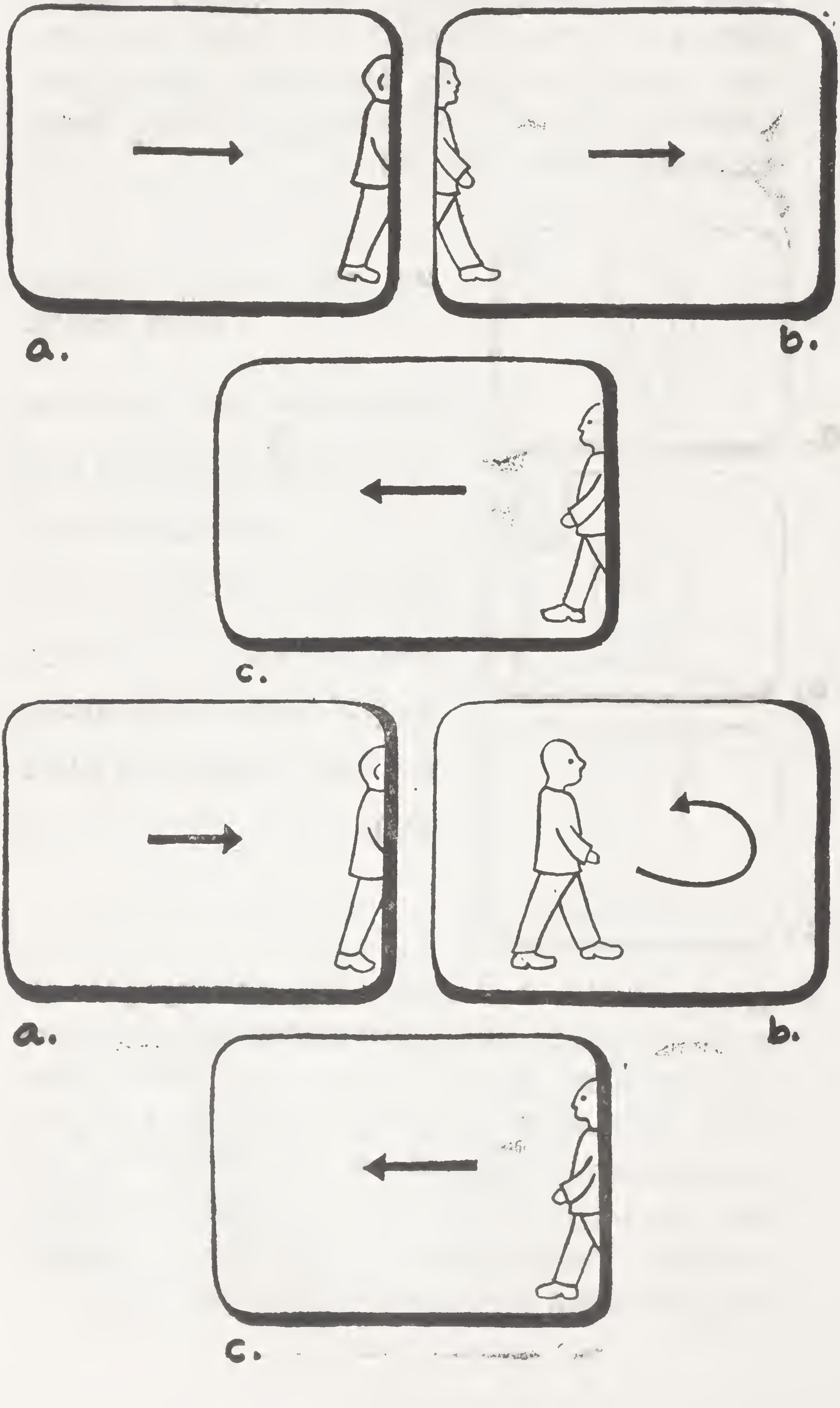


ಚಿತ್ರ ೧೪— ಭೇದದಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಕೆ— ಕೋನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ

(ಇಲ್ಲಿ a ಮತ್ತು b ನಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಎಡ ಬದಿಗೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ದೀಪಸ್ತಂಭ c ನಲ್ಲಿ —ಕೆಮೆರಾದ ಕೋನವನ್ನು ಕೊಂಚಮಾತ್ರ ಬದಲಿಸಿದ್ದರಿಂದ — ವ್ಯಕ್ತಿಯ ತಲೆಯ ಹಿಂದೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ತತ್‍ಕ್ಷಣ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಗೊಂದಲ ಹುಟ್ಟಿಸಬಹುದಾದ್ದರಿಂದ ಇಂಥ ಬದಲಾವಣೆ ಅಪೇಕ್ಷಣೀಯವಲ್ಲ.)

೨ A ಎನ್ನುವಾತ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಎಡದಿಂದ ಬಲಕ್ಕೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾನೆ, ಅದು ಭೇದಗೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಆತ ಬಲದಿಂದ ಎಡಕ್ಕೆ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವುದು ಕಾಣಿಸಿತೆಂದರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ A ತನ್ನ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಿದನೇ ಅಥವಾ ಕೆಮೆರಾ ತಿರುಗಿಕೊಂಡಿತೇ ಎಂಬ ಗೊಂದಲವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ. A ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಿ ನಡೆಯುತ್ತಾನೆ ಎನ್ನುವುದಾದರೆ, ಈ ಎರಡು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ, ಆತ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಿದ್ದನ್ನು ಕಾಣಿಸುವ ಚಿತ್ರಿಕೆಯೊಂದನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಆದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಅಥವಾ—ಕೆಮೆರಾವೇ ತಿರುಗಿಕೊಂಡಿತು ಎನ್ನುವುದಾದರೆ, ಅದನ್ನಾದರೂ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡಬೇಕು. (ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರ ೧೫)

ಚಿತ್ರ—೧೫ (ವಿವರಗಳಿಗೆ ಮುಂದಿನ ಪುಟ ನೋಡಿ)



ಚಿತ್ರ ೧೫—ಭೇದದಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಕೆ (ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ)

ಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರ—*b* ನಿಂದ *c* ಗೆ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾಗುವುದು ಗೊಂದಲ ಹುಟ್ಟಿಸುತ್ತದೆ ;

ಕೆಳಗಿನ ಚಿತ್ರ—*b* ನಲ್ಲಿ ಆತ ತಿರುಗುವುದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟ ಕಾಣಿಸುವುದರಿಂದ, ಈಗ *c* ನಲ್ಲಿ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಾದದ್ದು ಗೊಂದಲವುಂಟುಮಾಡುವುದಿಲ್ಲ.

೩ X ಮತ್ತು Y ಮಾತಾಡುತ್ತ ನಿಂತಿದ್ದಾರೆ. X ತೆರೆಯ ಬಲಬದಿಗಿದ್ದಾನೆ, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಎದುರಾಗಿ Y ಕಡೆಗೆ (ತೆರೆಯ ಎಡಕ್ಕೆ) ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ. Y ತೆರೆಯ ಎಡಬದಿಗಿದ್ದಾನೆ, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಬೆನ್ನಾಗಿ Y ಕಡೆ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ X ಒಬ್ಬನದೇ ಸಮೀಪಚಿತ್ರ ಕಾಣಿಸುವುದಾದರೆ, ಅಲ್ಲೂ ಆತನ ದೃಷ್ಟಿ ಎಡಕ್ಕೇ ನಟ್ಟಿರುವಂತೆ ಕಾಣಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

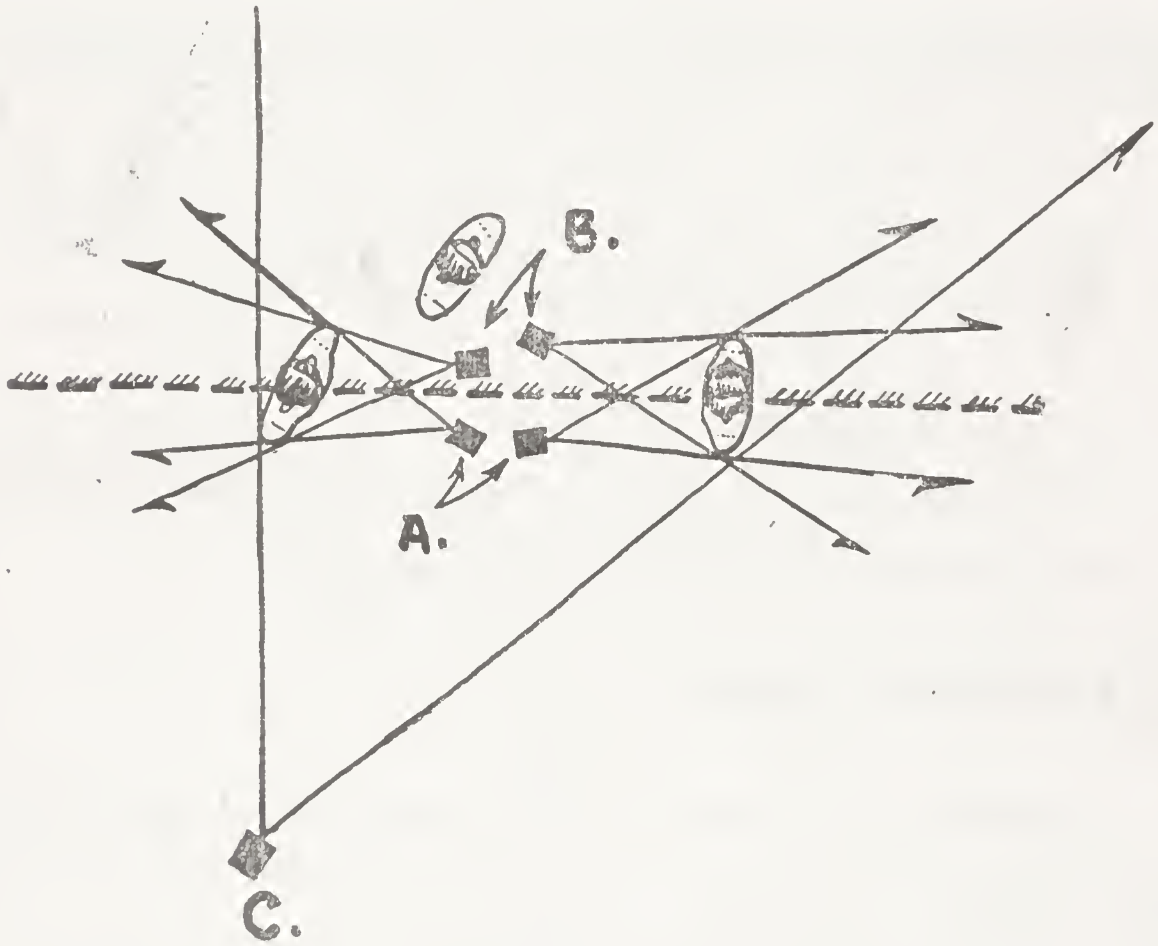
೨-೩ ನೇ ಉದಾಹರಣೆಯಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅಸಂಖ್ಯಾತವಾಗಿ ಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ನೀಗಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಳಸುವ ನಿಯಮ **ಕಾಲ್ಪನಿಕರೇಖೆ** (IMAGINARY LINE)ಯ ನಿಯಮ.

ಕಾಲ್ಪನಿಕರೇಖೆಯ ನಿಯಮ

ಯಾವುದೇ ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ, ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಮೀಪವಾಗಿ (ಎಂದರೆ ತೀರ ಮುನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ) ಇರುವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ; ಹೀಗೆ ಅತ್ಯಂತ ಮುನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿರುವ ವಸ್ತು (ವ್ಯಕ್ತಿ) ಚೌಕದ ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯಾವುದಿದೆ ಮತ್ತು ಬಲಭಾಗದಲ್ಲಿ ಯಾವುದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಈ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಹೊರಭಾಗದಲ್ಲಿ (ಎಂದರೆ, ರೇಖೆಯ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ) ಯಾವುದೇ ಕೋನದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ಇಟ್ಟು ತೆಗೆದರೂ ಆ **ಚಿತ್ರ**ಗಳು ಸಂಗತವಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ ; ಆ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯನ್ನು ದಾಟಿ. ಅದರ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಗೆ ಬಂದು ತೆಗೆದರೆ ಮಾತ್ರ, ದಿಕ್ಕಿನ ಕಲ್ಪನೆ ವಿರುದ್ಧವೆನ್ನಿಸಿ ಗೊಂದಲವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರ ೧೬ ನೋಡಿ. ಇಲ್ಲಿ ಮೂವರು ನಿಂತಿದ್ದಾರೆ, ಮುನ್ನೆಲೆಯ ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯನ್ನು ಭಾವಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೆಮೆರಾ ಮೊದಲು C ಎಂಬಲ್ಲಿಂದ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆಮೇಲೆ, A ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಎರಡು ಸ್ಥಳಗಳಿಂದ

(ಎಂದರೆ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಒಂದೇ ಕಡೆಯಿಂದ) ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು, ಮೊದಲ C ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಜೊತೆ ಭೇದದಲ್ಲಿ ಕೂಡಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಯಿಂದ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ B ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಎರಡು ಸ್ಥಳಗಳಿಂದ, ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು C ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಜೊತೆ ಕೂಡಿಸಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಹಾಗೊಮ್ಮೆ ಕೂಡಿಸಿದರೆ, ಒಂದಕ್ಕೊಂದಕ್ಕೆ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಲ್ಪನೆ ಬದಲಾದಂತೆ ಕಂಡು ಗೊಂದಲ ಹುಟ್ಟುವಂತಾಗುತ್ತದೆ.



ಚಿತ್ರ ೧೬— ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ನಿಯಮ

(ಮುಂದಿನ ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಗುರುತಿಸಿರುವ ಖಂಡರೇಖೆ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. C ಎನ್ನುವುದು ಮೊದಲ ಚಿತ್ರಿಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಕೆಮೆರಾ ಇರಿಸಿಕೊಂಡ ಸ್ಥಳ. ಅನಂತರ, A ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಎರಡು ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ಇಟ್ಟು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಅದು C ಚಿತ್ರಿಕೆ ಜತೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಬದಲು B ಎಂಬಲ್ಲಿನ ಎರಡು ಸ್ಥಳಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡರೆ (ಅದು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗುವುದರಿಂದ) ಅದು C ಜತೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ.)

ಒಂದು ಪಕ್ಷ, ಪಾತ್ರಗಳೇ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಕಾಣುವಂತೆ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಿದರೆ, ಅಥವಾ ಕೆಮೆರಾ ದಿಕ್ಕು ಬದಲಿಸಿತೆಂಬುದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ಗೋಚರಿಸಿದ್ದರೆ ಆಗ ದಿಕ್ಕಿನ ಗೊಂದಲ ಉಂಟಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಮತ್ತು, ಅಂಥಲ್ಲಿ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಬದ್ಧವಾಗಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಕಾಲ್ಪನಿಕರೇಖೆಯ ನಿಯಮ ಮೂಲಭೂತವಾದ ನಿಯಮಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಹಾಗಿದ್ದರೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಅದನ್ನು ಮೀರಿ ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮ ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಉದಾಹರಣೆಗಳೂ ಇವೆ.

ಸಂಕಲನ—ರೀತಿಮಾರ್ಗಶೈಲಿಗಳ ಭಿನ್ನತೆ

ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸಿ ಸಾತತ್ಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಂಕಲನದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಆದರೆ, ಚಿತ್ರ ಕಥಾಚಿತ್ರವಾಗಿದ್ದರೆ ಅದು ಅಪೇಕ್ಷಿಸುವ ಸಾತತ್ಯ ಒಂದು ರೀತಿಯದು, ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರ ವಾಗಿದ್ದರೆ ಅಪೇಕ್ಷಿಸುವ ಸಾತತ್ಯವೇ ಬೇರೆ ರೀತಿಯದು. ಹೀಗೆ, ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕಾ ನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳಿದ್ದು ಒಂದೊಂದಕ್ಕೂ ತನ್ನದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಉದ್ದೇಶವಿರುವುದ ರಿಂದ, ಅದಕ್ಕನುಸರಿಸಿ ಅವು ಬೇಡುವ ಸಾತತ್ಯದ ರೀತಿಗಳೂ ಅನೇಕವಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿ, ಸಂಕಲನವೂ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರದ್ದಾಗುತ್ತದೆ.

ಕೆಲವು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಘಟನೆಗಳ ನಾಟಕೀಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಒತ್ತು ಕೊಡುವುದೇ ಅಗತ್ಯವಾಗಿರಬಹುದು. ಕೆಲವು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ (ಕಲಾಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ) ಅನುಭವದ ಪುನಃ ಸೃಷ್ಟಿಗಾಗಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಸೃಜನಶೀಲತೆಯೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರಬಹುದು. ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕವಾದ ಅರಿವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದೇ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿರಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಉದ್ದೇಶ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾದಂತೆ ಸಂಕಲನಕ್ರಮವೂ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆದರಿಂದಲೇ ನಾಟಕೀಯ ಸಂಕಲನ, ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಸಂಕಲನ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಸಂಕಲನ— ಮುಂತಾಗಿ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದುಂಟು.

ಸಂಕಲನಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ವಿಭಜನೆ ಉಪ–ವಿಭಜನೆಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ವಿವರವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವನ್ನನುಸರಿಸಿ, ರೀತಿಮಾರ್ಗ ಶೈಲಿಗಳನ್ನನುಸರಿಸಿ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ ಎಂಬುದನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅರಿತರೆ ಸಾಕು. ನಾಟಕೀಯ ಸಂಕಲನ, ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಸಂಕಲನ, ಬೌದ್ಧಿಕ ಸಂಕಲನ ಎಂದು ವಿಂಗಡಿಸುವಂತೆ, ನಿರೂಪಣಸಂಕಲನ, ಸ್ಮರಣಸಂಕಲನ, ತುಲನಸಂಕಲನಗಳೆಂದೂ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸ್ವಪ್ನಾತ್ಮಕ ಭ್ರಮಾತ್ಮಕ ಸಂಕಲನಗಳೆಂದೂ ಉಪಮಾಸಂಕಲನ ರೂಪಕಸಂಕಲನ ಮುಂತಾಗಿಯೂ ವಿಭಜಿಸುತ್ತ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಸ್ತರದಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ಸಂಕಲನ ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸ ಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಅಮೆರಿಕನ್ ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮದಲ್ಲಿ, **ಮೊಂತಾಜ್** (MONTAGE) ಎಂಬ ಸಂಕಲನ ಕ್ರಮವೊಂದು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಥಾಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ, ದೀರ್ಘ ಘಟನೆಯೊಂದನ್ನು ಸಂಕ್ಷೇಪಿಸಿ, ಅನೇಕ ಹ್ರಸ್ವ-ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅದು ಚಕಚಕನೆ ನಾಟಕೀಯವಾಗಿ ನಡೆದು ಹೋಗುವಂತೆ ಕಾಣಿಸಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ ತಟ್ಟನೆ ತೀವ್ರಾನುಭವವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಸಂಕಲನ ಕ್ರಮ ಇದು. (ರೈಲು ಧಾವಿಸುತ್ತಿದೆ ; ಮುಂದೆ ಸೇತುವೆಯ ಮೇಲೆ ಸಡಲಿರುವ ಹಳಿ ಕಾಣುತ್ತಿದೆ ; ಕೊಂಚ ದೂರದಲ್ಲಿ ಅದಕ್ಕೆ ಕಾರಣರಾದ ವಿಧ್ವಂಸಕರು ಕಾತರದಿಂದ ಕಾದಿದ್ದಾರೆ ; ಸೂಚನೆ ದೊರೆತ ಒಬ್ಬ ಅಧಿಕಾರಿ ತನ್ನ ಕಚೇರಿಯಿಂದ ಎಲ್ಲಿಗೋ ಫೋನ್ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ; ಕಾರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸೇತುವೆಯ ಬಳಿಗೆ ಧಾವಿಸಿ ಬಂದ ಒಬ್ಬ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು ಬಾವುಟ ಹಿಡಿದು ರೈಲು ಹಳಿಗಳ ಕಡೆ ಓಡುತ್ತಿದ್ದಾನೆ......ಇತ್ಯಾದಿ)

(ಅಮೆರಿಕನ್ ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮದ ವಲಯದಲ್ಲಿ MONTAGE ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಈ ಅರ್ಥ ರೂಢಿಯಾಗಿದ್ದರೂ 'ಸಂಕಲನ'ದ ಒಟ್ಟೂ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೇ ಈ ಪದವನ್ನು ಬಳಸು ವುದು ಹೆಚ್ಚು ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. MONTER=ಜೋಡಿಸು ಎಂಬ ಮೂಲದಿಂದ ಬಂದ MONTAGE ಎನ್ನುವ ಫ್ರೆಂಚ್ ಪದ, ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆ 'ಸಂಕಲನ' ಎಂಬ ಸಮಗ್ರ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿಯೇ ಬಳಕೆಯಾಗಿದೆ. ರಷ್ಯಾದ ಐಸೆನ್‌ಸ್ಟೈನ್ ಮುಂತಾದವರು ತಮ್ಮ ಚಲನಚಿತ್ರ ಮೀಮಾಂಸೆಯ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಬರಹಗಳಲ್ಲಿ 'ಮೊಂತಾಜ್' ಎಂಬ ಪದವನ್ನು ಸಂಕಲನದ ಸಮಗ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೇ ಬಳಸಿದ್ದಾರೆ.)

ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಭಾಷೆಯಾಗಿಸುವ ಸಾಧನ

'ಚಿತ್ರ' ವೆನ್ನುವುದು ಮೂಲತಃ, 'ದಾಖಲೆ'. ಈ 'ದಾಖಲೆ'ಯನ್ನು ಸಂಕೇತದ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳಲು ಚಿತ್ರಕಲಾವಿದ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇದು ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಹಂತ, ಎರಡನೆಯ ಹಂತ ದಲ್ಲಿ ಆತ, ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಜೋಡಿಸಿ, ಒಟ್ಟಿನ 'ಸಂಕಲನ'ದ ಮೂಲಕ ಸುಪುಷ್ಟವಾದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಭಾಷೆಯಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಅದರ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರಕಲಾವಿದ ತನ್ನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ದೊರಕುವ ಅತಿ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನ, 'ಸಂಕಲನ.'

೪ ಶಬ್ದ ಖಂಡ ಮತ್ತು ಸಂಕಲನ

ಮೊದಲು ಚಿತ್ರಖಂಡ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ

ಈ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಆಕರ್ಷಿತವಾಗಿ ಸಂಯೋಜಿಸಿ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರಪಥವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ ಹಾಗೇ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಶಬ್ದಖಂಡಗಳನ್ನು ಆಯ್ದು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿಯೂ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿಯೂ ಸಂಯೋಜಿಸಿ ಶಬ್ದಪಥವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. (ಹೀಗೆ ನಾವು ಚಿತ್ರಪಥ ಶಬ್ದಪಥ ಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲನೆ ಮಾಡುವುದು ಅಭ್ಯಾಸದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಎಂಬುದನ್ನು ಮರೆಯಬಾರದು. ನಿಜವಾಗಿ, ಸಂಯೋಜಿತವಾಗುವ ಚಿತ್ರಪಥದ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳಾಗಲಿ, ಧ್ವನಿಪಥದ ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳಾಗಲಿ ಹೇಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಅವಿನಾಭಾವ ದಿಂದ ಸಂಯೋಜಿತಗೊಂಡಿರುತ್ತವೋ ಹಾಗೇ, ಚಿತ್ರಖಂಡ–ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳು ಹಾಗೂ ಒಟ್ಟಿನ ಚಿತ್ರಪಥ ಶಬ್ದಪಥಗಳು ಅದೇ ಅವಿನಾಭಾವದಿಂದ ಸಂಯೋಜಿತಗೊಂಡಿರ ತಕ್ಕದ್ದು ಎಂಬುದು ತುಂಬ ಮುಖ್ಯವಾದದ್ದು.)

ಚಿತ್ರವೊಂದರ ಸಮಗ್ರ ಶಬ್ದಪಥದೊಳಗೆ ವಿವಿಧ ಶಬ್ದಗಳ ಅನೇಕ ಅನುಪಥ ಗಳು ಅಡಕಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಅಡಕಗೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಮೂರು ರೀತಿಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು : ೧. **ಸಂಭಾಷಣೆ ನಿರೂಪಣೆಗಳು ೨. ಸಂಗೀತ ೩. ಶಬ್ದಪರಿಣಾಮಗಳು**.

ಸಂಭಾಷಣೆ

ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಥಾಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲೂ ನಿರೂಪಣೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ದಾಖಲು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲೂ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದು ರೂಢಿ. ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಮುಖ್ಯ ವಾಗಿ ಎರಡು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು. ಒಂದು—ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರ ಮಾತನಾಡುತ್ತಿದ್ದು ಅದು ನಮಗೆ ಕೇಳಿಸುತ್ತಿರುವಂಥದು, ನೇರವಾದ್ದು. ಇನ್ನೊಂದು —ಸಂಭಾಷಣೆ ನಮಗೆ ಕೇಳುತ್ತಿದ್ದರೂ ಅದನ್ನು ಆಡುತ್ತಿರುವಾತ ಆ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷ ಕಾಣುತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ, ಅಂಥದು. ಈ ಎರಡನೆಯ ಬಗೆಯನ್ನು **ಹೊರಗಿಂದ** (OFF) ಎಂದು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕಣ್ಣೆದುರು ಕಾಣುತ್ತಿರುವ ಪಾತ್ರ ಮಾತಾಡುತ್ತಿರು ವುದನ್ನು ನಾವು ನೇರ ಕೇಳುತ್ತಿರುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಅಂಶ, ತುಟಿಹೊಂದಿಕೆ (LIP SYNCHRONISATION). ಹೊರಡುತ್ತಿರುವ ಮಾತುಗಳಿಗೂ ಎದುರು ಕಾಣುತ್ತಿರುವ ಪಾತ್ರದ ತುಟಿಯ ಚಲನೆಗೂ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಇರಬೇಕಾದ್ದು ಅತ್ಯವಶ್ಯ.

ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಜೊತೆಯಲ್ಲೇ ಶಬ್ದವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ ತುಟಿ ಚಲನೆಯ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಅಂಥ ಸಮಸ್ಯೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇಲ್ಲಾದರೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಒಂದೇ

ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಧ್ವನಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಡಿಮೆ. ಚಿತ್ರಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಏಕಕಾಲಕ್ಕೇ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗಲೂ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಒಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೂ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೂ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು, ಮುಂದೆ ಅವೆರಡನ್ನೂ ಕೂಡಿಸುವುದು ಹೆಚ್ಚಿನ ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಮುಂದೆ ಎರಡನ್ನೂ ಕೂಡಿಸುವಾಗ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧಿಸಲು ಇಲ್ಲಿ **ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕ** (CLAPPER BOARD) ತಂತ್ರವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಮೂಕಚಿತ್ರಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲೂ ಒಂದು ಸರಳರೀತಿಯ ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅದು ಸ್ಲೇಟ್ ಅಥವಾ ಸ್ಲೇಟ್‌ನ ಆಕಾರದ ಒಂದು ಹಲಗೆಯೋ ರಟ್ಟೋ ಆಗಿರುತ್ತಿತ್ತು. ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಆರಂಭದಲ್ಲೂ, ಆ ಕಿರುಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ, ಅದು ಯಾವ ಚಿತ್ರ ಯಾವ ಸನ್ನಿವೇಶ ಹಾಗೂ ಎಷ್ಟನೇ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಎಂಬ ವಿವರಗಳನ್ನು ಸೀಮೆಸುಣ್ಣದಲ್ಲೋ ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದರಲ್ಲೋ ಬರೆದುಕೊಂಡು, ಅದನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಎದುರು ಒಂದು ಕ್ಷಣ ಹಿಡಿದು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು ; ಅನಂತರ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇದರಿಂದ—ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಆರಂಭದಲ್ಲೂ ಅದು ಯಾವ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟನೇ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಎಂಬುದು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವಾಗಿಯೇ ದಾಖಲಾಗುತ್ತಿದ್ದುದರಿಂದ, ಮುಂದೆ, ಈ ಸನ್ನಿವೇಶ-ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಆಧಾರದಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಲು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಶಬ್ದಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ (ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಚಿತ್ರಧ್ವನಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ) ಈ ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕ ಫಲಕಕ್ಕೆ, ಮೇಲು ಭಾಗದಲ್ಲಿ, ಒಂದು ರೀಪಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುರಡು ಹಚ್ಚಿ ಜೋಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಆರಂಭವಾಗುವಾಗಲೂ ಈ ಫಲಕವನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಎದುರು ಹಿಡಿದು, ಜತೆಗೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಸನ್ನಿವೇಶ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಬಾಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಿ, ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ರೀಪಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿಕುಟ್ಟಿ, ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ, ಪ್ರತಿ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲೂ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಸನ್ನಿವೇಶ-ಸಂಖ್ಯೆಗಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ಶಬ್ದಪಥದಲ್ಲಿ ಕೂಡ ದಾಖಲಾಗುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ರೀಪು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ಕುಟ್ಟಿದಾಗ ಉಂಟಾದ ಸದ್ದು ಶಬ್ದಪಥದಲ್ಲಿ ದಾಖಲುಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಜೋಡಿಸುವಾಗ, ಶಬ್ದಪಥದಲ್ಲಿ ಈ ರೀಪಿನ ಬಡಿತದ ಸದ್ದು ದಾಖಲಾಗಿರುವ ಬಿಂದುವಿಗೆ ಚಿತ್ರಪಥದಲ್ಲಿ ಹಲಗೆ-ರೀಪುಗಳು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಕೂಡಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರದ ಬಿಂದು ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಎರಡೂ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರೆ, ಶಬ್ದಚಿತ್ರಗಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಮೂಕ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕ. ಕೇವಲ ಹಲಗೆಯಾಗಿದ್ದರೆ ಶಬ್ದಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಈ ಸದ್ದು

ಮಾಡುವ ಹಲಗೆ CLAPPER BOARD ಎನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನು—ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಮಯಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡುವುದಿದ್ದರೆ, ಆ ತಂತ್ರ ಹೀಗೆ: ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುತ್ತಿರುವಾಗ ಪಾತ್ರಗಳ ಸಂಭಾಷಣೆ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಒಂದು ಟೇಪ್‌ರೆಕಾರ್ಡರ್ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದು ನಿಜವಾದ ದಾಖಲಲ್ಲ, ಮುಂದೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವ **ಸೂಚಕ ಧ್ವನಿಪಥ** (GUIDE TRACK). ಮುಂದೆ, ಚಿತ್ರ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡಮೇಲೆ, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನೂ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಪುನಃ ಪುನಃ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತಾರೆ; ಪಾತ್ರಧಾರಿ, ಆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಿಕೊಂಡು ಹಾಗೂ ಸೂಚಕ ಧ್ವನಿಪಥದ ಮಾತುಗಳನ್ನು ಕೇಳಿಕೊಂಡು, ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಮಾತುಗಳನ್ನಾಡುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ: ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾದಾಗ ಅದನ್ನು ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರಪಥ ಧ್ವನಿಪಥಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿಸಲು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಬಳಸುವ ಇನ್ನೊಂದು ಮಾರ್ಗ ಇದು: ಆಡುವ ಮಾತಿನಲ್ಲಿ 'ಪ' ವರ್ಗದ ಅಕ್ಷರಗಳು (ಪ, ಫ, ಬ, ಭ, ಮ) ಬಂದಾಗ, ತುಟಿಗಳು ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವಷ್ಟೆ; ಇದು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತದೆಯಾದ್ದರಿಂದ ಅದರ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಜೋಡಿಸುವುದುಂಟು.

ನಿರೂಪಣೆ

ನಿರೂಪಣೆ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನಿರೂಪಣಾತ್ಮಕವಾದ ದಾಖಲು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ. ತೀರ ಕ್ವಚಿತ್ತಾಗಿ ಕಥಾತ್ಮಕ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲೂ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದಿದೆ. ನಿರೂಪಣೆ, ಪುನಃ, ನೇರವಾದ್ದಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಬೇರೆ ವಿಧವಿಧದ ತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿದ್ದಿರಬಹುದು. ಇದರ ದಾಖಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ತುಟಿ ಹೊಂದಿಕೆಯ ಸಮಸ್ಯೆಯಿರುವುದಿಲ್ಲವಾದ್ದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅನಂತರದ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಸಂಭಾಷಣೆ ಹಲವು ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲಸಮಾಡಬಹುದು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಪಾತ್ರ ಸನ್ನಿವೇಶ ಪರಿಸರ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡಬಹುದು; ಅಲ್ಲಿನ ಭಾವಸಂದರ್ಭವನ್ನು ಮೂಡಿಸಿಕೊಡಬಹುದು; ಕಾಣುವ ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಅದು ಹೊಸ ಆಯಾಮವೊಂದನ್ನೇ ಸೃಜಿಸಿಕೊಡಬಹುದು; ಕಾಣುವ ದೃಶ್ಯದ ಅರ್ಥದೊಡನೆ ಘರ್ಷಿಸಿ ಕಲಾತ್ಮಕವಾದ 'ಧ್ವನಿ'ಗಳನ್ನು ಸ್ಫುರಿಸಬಹುದು—ಮುಂತಾಗಿ. ಸಂಭಾಷಣೆಯೊಂದು ನಡೆದಿರುವಾಗ, ಮಾತನಾಡುವವನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕೇಳುತ್ತಿರುವವನ ಮೇಲೇ ದೃಶ್ಯ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತವಾಗಬಹುದು; ಅದರಿಂದ ಕೇಳುವವನ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯೇನು

ಎಂಬುದನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಇಂಥ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು **ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾ ಚಿತ್ರಿಕೆ** (REACTION SHOT) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಹಾಗೇ ನಿರೂಪಣೆ ಕೂಡ ಅನೇಕ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ದೃಶ್ಯದ ಅರ್ಥವನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಬಲ್ಲದು.

ಸಂಗೀತ

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಧ್ವನಿಪಥದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗುವ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಶ, ಸಂಗೀತ. ಸಂಗೀತದಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಹಾಡು ಮಾತ್ರ ಇರಬಹುದು ಅಥವಾ ಕೇವಲ ವಿವಿಧ ವಾದ್ಯಗಳಿರಬಹುದು. ಅಥವಾ ಎರಡೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರಬಹುದು. ಪುನಃ, ಕೇಳುವ ವಾದ್ಯಗೀತಗಳು ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತಿರುವ ವಾದ್ಯ–ವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಂದಲೇ ಉಂಟಾಗಿದ್ದೆನ್ನುವಂತೆ ಕಾಣಿಸಬಹುದು ; ಅಥವಾ ಮರೆಯಿಂದ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದ್ದಾಗಿರಬಹುದು ; ಅಥವಾ ಈ ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಭೌತಿಕ ಸಂಬಂಧವಿಲ್ಲದೆ, ದೃಶ್ಯದ ಅಮೂರ್ತ ಅನುಭವವನ್ನು ಮೂರ್ತಗೊಳಿಸಲೆತ್ನಿಸುವ. ಅದೃಶ್ಯಮೂಲದಿಂದ ಬರುವ ಭಾವಲಹರಿಯೆನ್ನುವಂತಿರಬಹುದು. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿನ ತೀವ್ರ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಿಗೆ ಅವಧಾರಣೆ ಕೊಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಲಹರಿ ಸಂಗೀತ (ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ವಾದ್ಯಸಂಗೀತ) ವನ್ನು ಬಳಸುವುದು ಚಲನಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದೆ. ಕೇಳುವ ಸಂಗೀತದ ಆಕರವಾದ ವ್ಯಕ್ತಿ–ವಾದ್ಯಗಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದಾಗ, ತುಟಿಹೊಂದಿಕೆ (ಅಥವಾ ವಾದನಕ್ರಿಯೆಗೂ ಅದರಿಂದ ಬರುವ ನಾದಕ್ಕೂ ಹೊಂದಿಕೆ) ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಠಿನವಾದದ್ದೇ. ಇದಕ್ಕೆ. ಮೊದಲು ಸಂಗೀತವನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಅನಂತರ, ಈ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಕೇಳಿಸುತ್ತ. ನಟರು ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿ ತುಟಿ ಚಾಲಿಸಿ ಅಭಿನಯಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತುಟಿ ಹೊಂದಿಕೆ ಬೇಡದ ಸಂಗೀತವನ್ನಾದರೆ ಸುಲಭವಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಧ್ವನಿ ಪರಿಣಾಮಗಳು

ಧ್ವನಿಪಥದಲ್ಲಿನ ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಅಂಶವೆಂದರೆ, ಧ್ವನಿಪರಿಣಾಮಗಳು. ಮನುಷ್ಯರು ಉತ್ಪಾದಿಸುವ, ಭಾಷೆಯ ಕಕ್ಷೆಯಲ್ಲಿ ಬಾರದ ಧ್ವನಿಗಳು, ವಿವಿಧ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಧ್ವನಿಗಳು ಮುಂತಾದ ಜೀವಂತ ಸದ್ದುಗಳು ಹಾಗೂ ವಸ್ತು ನಿಸರ್ಗಗಳಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ರೀತಿಯ ಸಪ್ಪಳಗಳು ಇದರಲ್ಲಿ ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಅಳು ಕೂಗು ಕಿರುಚು ಇ., ಹಕ್ಕಿಕೂಗು ಪ್ರಾಣಿಕೂಗು, ಇ., ಮೇಜು ಕುರ್ಚಿಗಳ ಸಪ್ಪಳಗಳು

ಗುಡುಗಿನ ಮೊಳಗು ನದಿಯ ಭೋರ್ಗರೆತ ಇ., —ಇವೆಲ್ಲ ಇದಕ್ಕೆ ಉದಾಹರಣೆಗಳು. ಈ ಧ್ವನಿ ಪರಿಣಾಮಗಳು ಕೂಡ ದೃಶ್ಯವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಹುಟ್ಟುವಂಥದಿರಬಹುದು, ಅದೃಶ್ಯವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಮೂಡಿಬರುವಂಥದಾಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಕೇವಲ ಪರಿಣಾಮಕ್ಕಾಗಿಯೇ ಕಲ್ಪಿತವಾದ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಶಬ್ದವಿರಬಹುದು. ಒಂದು ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವೆನ್ನಿಸುವ ಈ ಬಗೆಯ ಅನೇಕಾನೇಕ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ಸಲ ನೇರ ದಾಖಲಿಸಿ ತಂದು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅದಲ್ಲದೆ, ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳಲ್ಲಿ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ರೀತಿಯ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿ ಸಂಗ್ರಹಮಾಡಿಟ್ಟಿರುವುದರಿಂದ, ಅಂಥ ಶಬ್ದಭಾಂಡಾರದಿಂದ ಬೇಕಾದ ಸದ್ದುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು.

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿನ ಶಬ್ದಪಥ, ಒಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಥವನ್ನೇ ಹೋಲುತ್ತದೆ ಎಂದರೆ ತಪ್ಪಲ್ಲ. ಚಿತ್ರಪಥದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯೂ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳ ಸಂಯೋಜನೆಯಿಂದ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೆ, ಶಬ್ದದ ಒಂದೊಂದು ಖಂಡವೂ ಹಲವು ರೀತಿಯ ಶಬ್ದಗಳ ತುಣುಕುಗಳಿಂದ ಸಂಯೋಜಿತವಾದದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಹೇಳುವ ಹಾಗೆ, ಇವುಗಳಲ್ಲೂ ವಿವಿಧ ಕೋನ ಮಟ್ಟ ದೂರಗಳ ಭೇದಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಹೇಳಬಹುದು. ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಜೋಡಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವಾಗ ಬಳಸುವ ತರಣತಂತ್ರಗಳು ಇಲ್ಲೂ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆ—ಒಂದು ಶಬ್ದಖಂಡ ತಟ್ಟನೆ ಕಡಿದು ಇನ್ನೊಂದು ತಟ್ಟನೆ ಆರಂಭವಾಗುವುದನ್ನು ಛೇದ ಎನ್ನಬಹುದು; ಒಂದು ಶಬ್ದ ಖಂಡ ಕ್ಷಯಿಸುತ್ತ ಬರುವುದು ಅಥವಾ ವೃದ್ಧಿಸುತ್ತ ಬರುವುದು, ಇಂಥ ಕ್ಷೀಣನ ಹಾಗೂ ವರ್ಧನಗಳ ಮಿಶ್ರಣ—ಮುಂತಾಗಿ, ಛೇದ, ಕ್ಷಯ, ವರ್ಧನ. ಕ್ಷಯವರ್ಧನ ಅಥವಾ ಮಿಶ್ರಣ, ಅಕ್ರಮಣ, ಉಪರಿಮುದ್ರಣ ಈಯೆಲ್ಲ ತಂತ್ರಗಳು ಶಬ್ದ ಖಂಡಗಳ ಸಂಕಲನದಲ್ಲೂ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ,

ಪುನರ್ಮುದ್ರಣ ಸಂಕಲನ

ಬೇರೆಬೇರೆ ಧ್ವನಿಪಥಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಒಂದು ಸಮಗ್ರ ಧ್ವನಿಪಥವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ **ಪುನರ್ಮುದ್ರಣ** (RE-RECORDING) ತಂತ್ರದ ಬಗ್ಗೆ ಕೊಂಚ ಗಮನಿಸಬಹುದು. ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಅದಕ್ಕೆ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಹೊಂದುವಂತೆ, ಬೇರೆಬೇರೆ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು ಅಗತ್ಯವಾದ ಬೇರೆಬೇರೆ ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಬೆರಸುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ಇಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕೆಲಸ. ಒಂದು ಉದಾಹರಣೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು : ಇಬ್ಬರು ಸ್ನೇಹಿತರು ಜನ ತುಂಬಿಕೊಂಡಿರುವ ಹೊಟೆಲ್ ಒಂದಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೊಟೆಲ್ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ಆ ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿ, ಒಂದರೊಡ

ನೊಂದು ಬೆರೆತು ಯಾವುದೂ ಸ್ಪಷ್ಟ ಕೇಳದ ಗಲಾಟೆಯ ರಾಶಿಯಾದ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳು, ಕೂಗುಗಳು, ನಗು, ಮೇಜುಕುರ್ಚಿಗಳ ತಟ್ಟೆಬಟ್ಟಲುಗಳ ಸಪ್ಪಳಗಳು, ರೇಡಿಯೋದ ಕಿರಚು,—ಮುಂತಾದ ಸದ್ದುಗಳೆಲ್ಲ ಕಿವಿ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಆದರೆ, ಅವರಿಬ್ಬರೂ ಒಂದು ಕಡೆ ಕೂತು ಯಾವುದೋ ಮುಖ್ಯ ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ, ಮಾತನಾಡಲು ತೊಡಗಿದಾಗ, ಉಳಿದ ಗಲಾಟೆಗಳೆಲ್ಲ ಕ್ರಮೇಣ ಹಿನ್ನೆಲೆಗೆ ಸರಿದು ಇವರ ಸಂಭಾಷಣೆ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕೇಳತೊಡಗುತ್ತದೆ. ನಿತ್ಯಜೀವನದಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಿವಿ ಇಂಥ ತಂತ್ರವನ್ನು ತಾನೇ ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ನಮ್ಮ ಕಿವಿಗೆ ಸಹಜ ಅಭ್ಯಾಸವಾಗಿರುವ ಈ ತಂತ್ರವನ್ನು ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರಯತ್ನಪೂರ್ವಕ ಸಾಧಿಸಿಕೊಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಧ್ವನಿಪಥಗಳ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ, ವರ್ಧಿಸಿ ಕ್ಷೀಣಿಸಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಸಂಯೋಜಿಸುವ ಕೆಲಸ ಧ್ವನಿಯ ಪುನರ್ಮುದ್ರಣದ ಹಂತದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಎಷ್ಟೋಸಲ, ದೃಶ್ಯಖಂಡಗಳ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ **ಸಾತತ್ಯ** (CONTINUITY) ವಿಲ್ಲದೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಸಾಕ್ಷ್ಯ ಚಿತ್ರಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಕಥಾಪ್ರವಾಹವಿಲ್ಲದಿರುವುದರಿಂದ, ಬೇಕೆನ್ನುವಂತೆ ಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿರುವುದರಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆ-ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸಾತತ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಅಥವಾ, ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಪರಿಣಾಮಕ್ಕಾಗಿ, ಚಿತ್ರಕರ್ತನೇ ಸಾತತವನ್ನು ಕಡೆಗಣಿಸಿರಬಹುದು. ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಧ್ವನಿಪಥದ ಮೂಲಕ ಸಾತತ್ಯವನ್ನು ಸ್ಥಾಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುವಲ್ಲಿ ಕ್ರಮವಾದ ಸಾತತ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಜಿಗಿತ ಕಾಣುವಂತಿದ್ದರೂ, ಜೊತೆಯಲ್ಲಿರುವ ಧ್ವನಿಪಥದ ಸಾತತ್ಯದಿಂದ ಈ ಜಿಗಿತ ಕಾಣದಂತೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ.

ತಂತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ಪರಿವರ್ತನೆ

ಚಿತ್ರೀಕರಣ-ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣ ತಂತ್ರಗಳು, ಸಂಸ್ಕರಣ ತಂತ್ರಗಳು, ಸಂಕಲನತಂತ್ರಗಳು—ಈ ಮುಂತಾದ ತಂತ್ರಗಳ ಸಮುದಾಯವೇ ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ 'ವ್ಯಾಕರಣ' ಎನ್ನಬಹುದು. ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಅದರ ವ್ಯಾಕರಣನಿಯಮಗಳೂ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಪರಿವರ್ತನಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಹಾಗೆ, ಸಿನೆಮಾದ ತಂತ್ರದಲ್ಲೂ ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟು ಬೆಳವಣಿಗೆಗಳಾಗಿವೆ, ಪರಿವರ್ತನೆಗಳಾಗಿವೆ. ಸಿನೆಮಾದ ತೀರ ಪ್ರಾರಂಭದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ, ಮಧ್ಯಚಿತ್ರಿಕೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯನನ್ನು ಮೊಣಕಾಲು ತನಕ ಕಾಣಿಸಿದಾಗ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅವನನ್ನು ಹೆಳವನೆಂದು ತಿಳಿಯುವುದಿಲ್ಲವೇ ಎಂದು ಕೆಲವರು ಸಂದೇಹಿಸಿದ್ದರಂತೆ. ಕೆಲವು ಕಡೆ, ಅಂಥ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು

ನೋಡಿದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು, 'ಕಾಲು ಕಾಲು !' ಎಂದು ಬೊಬ್ಬೆಯಿಟ್ಟದ್ದರಂತೆ. ಕ್ರಮೇಣ, ಸಿನೆಮಾ ಅಂಥ ಅಸಂಖ್ಯ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಭಾಷೆಯ ಅಂಗವಾಗಿ ಅರಗಿಸಿಕೊಂಡು ಭದ್ರವಾಯಿತು.

ದೃಶ್ಯವನ್ನು 'ಚಿತ್ರಿಕೆ'ಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಂಡು ಅವನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಕೂಡಿಸುವ ಸಿನೆಮಾದ ಬಹುಮುಖ್ಯ ತಂತ್ರ, ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಎಡ್ವಿನ್ ಪೋರ್ಟರ್ ಎಂಬಾತನ ಕಾಲದಲ್ಲೇ (ಸು. ೧೯೦೭) ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿತು. ಅಮೆರಿಕದವನೇ ಆದ ಡೇವಿಡ್‌ವಾರ್ಕ್ ಗ್ರಿಫಿತ್, ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಅನೇಕಾನೇಕ ಯಶಸ್ವೀ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿ ಸಿನೆಮಾಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಕರಣವನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಟ್ಟ. ಮುಂದೆ, ರಷ್ಯಾದ ಐಸೆನ್‌ಸ್ಟೈನ್, ಪುಡೋವ್‌ಕಿನ್ ಮುಂತಾದವರು 'ಸಂಕಲನತಂತ್ರ' (MONTAGE)ದ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರವಾದ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯನ್ನು ನಡೆಸಿ 'ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷಾಶಾಸ್ತ್ರ'ಕ್ಕೆ ಭದ್ರ ಬುನಾದಿ ಹಾಕಿಕೊಟ್ಟರು. ೧೯೪೦ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಸಮಗ್ರವ್ಯಾಕರಣ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡಿತ್ತು. ವಿವಿಧ ತಂತ್ರಗಳೆಂದು ನಾವು ಈತನಕ ಗಮನಿಸಿದ್ದು ಈ ವ್ಯಾಕರಣದ ಅಂಶಗಳೇ.

೧೯೪೦ರಿಂದ ಮುಂದಿನ ೫೦, ೬೦, ೭೦ ರ ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರ ತಂತ್ರಗಳು ಬೆಳೆದಿವೆ. ಬದಲಾಗಿವೆ. ಯುರೋಪ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ 'ಹೊಸ ಅಲೆ'ಯ ನಿರ್ದೇಶಕರುಗಳು (ಗೊದಾರ್ದ್, ತ್ರೂಫೋ ಮುಂತಾದ ಫ್ರೆಂಚ್ ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಆಂತೊನಿಯೋನಿ ಮೊದಲಾದ ಇಟಾಲಿಯನ್ ನಿರ್ದೇಶಕರು) ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ ವ್ಯಾಕರಣ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿದ್ದಾರೆ, ಮುರಿದು ಬದಲಿಸಿದ್ದಾರೆ ; ಭಾಷೆಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ವಿಸ್ತಾರಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಗೊದಾರ್ದ್ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯ ನಿಯಮವನ್ನೇ ಮುರಿದು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ದಿಗ್ಭ್ರಮೆಗೊಳಿಸಿದ ; ಅಲೆನ್ ರೆನೆ ಕಾಲ ದೇಶಗಳ ಸಾಂಗತ್ಯಗಳನ್ನು ಕಡೆಗಣಿಸಿದ. ಹೀಗೆ ಸಿನೆಮಾದ ತಂತ್ರಗಳೂ ಆ ಮೂಲಕ ಭಾಷೆಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತ ನಡೆದಿದೆ.

ಹಿಂದಿನ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ, ಸಿನೆಮಾ ನೂರಕ್ಕೆ ನೂರು ಯಂತ್ರಶಿಶು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದೆವು. ಯಂತ್ರಸಿದ್ಧಿಯಾದ ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಮನುಷ್ಯಹೃದಯದ ಮಂತ್ರಣಕ್ಕೆ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದೇ ಅದರ ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ.

೪. ನಿರ್ಮಾಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

೧೯೧೪ ಎಂದರೆ, ಆಗಿನ್ನೂ ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಿ ಎರಡು ದಶಕಗಳೂ ತುಂಬಿರಲಿಲ್ಲ. ಆಗಷ್ಟೇ ಸಿನೆಮಾದ ಸ್ವರೂಪ ಹರಳುಗಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಲು ತೊಡಗಿದ್ದ ಕಾಲ. ಆ ಕಾಲದ ಒಂದು ಉಲ್ಲೇಖದಂತೆ, ಸಿನೆಮಾ ಆದಾಗಲೇ ಬೃಹತ್ ವಿಶ್ವೋದ್ಯಮವೆನಿಸಿಕೊಂಡಿತ್ತು ; ಗೋಧಿ ಮತ್ತು ಕಲ್ಲಿದ್ದಲುಗಳ ಜೊತೆ ಮೂರನೆಯ ಬೃಹತ್ ವಿಶ್ವೋದ್ಯಮವೆನಿಸಿಕೊಂಡಿತ್ತು. ಸಿನೆಮಾದ ಅದರಿಂದೀಚಿನ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಅಪಾರವಾದದ್ದು. ಪ್ರಸ್ತುತ, ವಿಶ್ವದ ಆರ್ಥಿಕ ವ್ಯವಹಾರದಲ್ಲಿ ಸಿನೆಮಾದ ಪಾಲು ಗಣನೀಯವಾದದ್ದಾಗಿದೆ.

ಔದ್ಯೋಗಿಕ ನಾಗರಿಕತೆಯ, ಸಮೂಹಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಕೂಸಾಗಿಯೇ ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿತು. ಚಲನಚಿತ್ರದ ಸ್ವರೂಪವೇ ಅಂಥವಾದ್ದರಿಂದ ಅದು ಉದ್ಯಮವಾಗಲೇಬೇಕಾಯ್ತು ; ಉದ್ಯಮವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿದ್ದರಿಂದಲೆ ಅದರ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತೂ ಹಾಗೆ ಖಚಿತಗೊಂಡಿತು. ಹೀಗೆ ಈ ಸಂಬಂಧ ಪ್ರಭಾವಗಳು ಪರಸ್ಪರವಾದವು. ಈ ಕಾರಣ, ಸಿನೆಮಾದ ಒಟ್ಟೂ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕೆಂದರೆ ಸಿನೆಮಾ ಉದ್ಯಮದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನೂ ಗಮನಿಸಲೇಬೇಕು. ಈ ಉದ್ಯಮದ ಎಲ್ಲ ಮುಖಗಳನ್ನೂ ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಇಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಅದು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ 'ನಿರ್ಮಾಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆ'ಯ ಬಗ್ಗೆ ನಾವು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಸ್ಫೂರ್ತಕ್ಷಣವೊಂದರಲ್ಲಿ ಮಿಂಚುವ ಚಲನಚಿತ್ರದ 'ಹೊಳಹಿ'ನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ, ಚಿತ್ರಮಂದಿರಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುವ ತನಕ ಚಲನಚಿತ್ರದ ನಿರ್ಮಾಣವ್ಯವಸ್ಥೆ ವ್ಯಾಪಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ನಿರ್ಮಾಣ ಎಂದೊಡನೆ ತಟ್ಟನೆ ನೆನಪಿಗೆ ಬರುವ ಸಂಗತಿ— ಸ್ಟುಡಿಯೊ. ಸ್ಟುಡಿಯೊ ಎಂದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದ ನಿರ್ಮಾಣವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡ ಒಂದು ಘಟಕ ಎನ್ನಬಹುದು. ಒಂದು ಕಡೆ ಚಕ್ರಗಳು, ಒಂದು ಕಡೆ ಬೋಲ್ಟ್‌ನಟ್‌ಗಳು ಮುಂತಾಗಿ ವಿವಿಧ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಿ ಕಡೆಗೆ ಅವನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಒಂದು ಯಂತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ ಕಾರ್ಖಾನೆಯೊಂದಕ್ಕೆ ಇದನ್ನು ಹೋಲಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಟುಡಿಯೋ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಈ ಶತಮಾನದ ಮೊದಲ ಎರಡು ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ. ೧೯೧೦-೧೫ ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ **ಹಾಲಿವುಡ್** ನಿರ್ಮಾಣಗೊಂಡಿತು. ೧೯೨೦ ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಅಲ್ಲಿ ಖಚಿತವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿತ್ತು. ಆಮೇಲೆ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳ ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮಗಳೂ ಹಾಲಿವುಡ್ ಸ್ಟುಡಿಯೋ ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಯನ್ನೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಅನುಸರಿಸಿ ರೂಪಿತಗೊಂಡವು. ಇಂದಿಗೂ ಹಾಲಿವುಡ್, ಇಂಥ ಸಂಘಟಿತ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಮಾದರಿಯಾಗಿ ಉಳಿದಿದೆ. ೧೯೨೦ ರ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ ಉಚ್ಛ್ರಾಯವನ್ನು ಕಾಣಿಸಿದ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ೧೯೪೦ ರ ತನಕವೂ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಮೆರೆದು ಕಂಡಿತು.

೧೯೧೮–೨೦ ರ ಸಮಯದಲ್ಲೇ ಅಮೆರಿಕದ ರಾಬರ್ಟ್ ಫ್ಲಾಹರ್ಟಿಯಂಥವನು ಸ್ಟುಡಿಯೋ ಬಿಟ್ಟು ಏಕಾಂಗಿಯಾಗಿ ತನ್ನ ಡಾಕುಮೆಂಟರಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದ ರಲ್ಲಿ ನಿರತನಾಗಿದ್ದ ; ೧೯೨೦ ರ ತುದಿಗೆ ಸೊವಿಯತ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಜಿಗಾ ವೆರ್ತೋವ್ ಮುಂತಾದವರ ತಂಡ 'ಸತ್ಯಚಿತ್ರ'ಗಳ ಹೊಸ ಪಂಥವನ್ನೇ ಆರಂಭಿಸಿತ್ತು.—ಇವೆಲ್ಲ ನಿಜ. ಆದರೆ, ೧೯೪೦ರ ತನಕವೂ ಸಿನೆಮಾ ಎಂದರೆ ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ಮಿತ ವಾದದ್ದು ಎಂಬ ಭಾವನೆಯೇ ವಿಶ್ವವ್ಯಾಪ್ತಿಯಾಗಿತ್ತು. ೧೯೪೦–೪೫ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ, ಎರಡನೇ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ವಿನಾಶದಿಂದಾಗಿ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಭಾರೀ ಪೆಟ್ಟು ಬಿದ್ದಿತು. ಯುರೋಪಿನ ಅನೇಕ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ಬಿಟ್ಟು ಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ನಡೆದವು. ಈ ಚಿತ್ರಗಳು **ನವವಾಸ್ತವಪಂಥ** (NEO-REALISM) ಎಂಬ ಹೆಸರಲ್ಲಿ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿವೆ. ಯುದ್ಧ ಕಳೆದ ಮೇಲೆ ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳು ಮತ್ತೆ ಚೇತರಿಸಿಕೊಂಡವು. ಮತ್ತೆ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣ, ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮ–ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳ ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಲುಕಿಕೊಂಡಿತು. ಇದೊಂದು ಉಸಿರುಕಟ್ಟಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೆನಿಸಿ ಇದರಿಂದ ಹೊರಬರುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ನಡೆಸಿದ ಯುರೋಪಿನ ಚಿತ್ರಕರ್ತರು **ಹೊಸ ಅಲೆ** (NEW-WAVE) ಎಂಬ ಚಳುವಳಿಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರು. ಇದೇ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಮೂರನೆಯ ಜಗತ್ತಿನ ಕೆಲವು ಯುವಪೀಳಿಗೆಯ ನಿರ್ದೇಶಕರೂ ಸ್ಟುಡಿಯೊದ ಹೊರಗೇ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡುವ ಯತ್ನ ನಡೆಸಿದರು. ಆದರೆ ಇವತ್ತಿಗೂ ಪ್ರಪಂಚದಾದ್ಯಂತ ಚಲನಚಿತ್ರ ಉದ್ಯಮದ ಬಹುಭಾಗ ಸರ್ಕಾರಿ ಅಥವಾ ಖಾಸಗೀ ಸ್ಟುಡಿಯೋ–ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ಹತೋಟಿಯಲ್ಲೇ ಉಳಿದುಕೊಂಡಿದೆ.

ಸ್ಟುಡಿಯೊದಂಥ ಕೇಂದ್ರೀಕೃತ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮಕ್ಕೆ ಎಷ್ಟು ಮಾರಕವೋ ಅಷ್ಟೇ ಅಗತ್ಯವೂ ಹೌದು. ಹೊಸ ನಿರ್ದೇಶಕರನ್ನು ಹೊಸ ಪ್ರಯೋಗ ಗಳನ್ನು ಹೊಸ ನಂಬಿಕೆಗಳನ್ನು ಈ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಯಾವತ್ತೂ ವಿರೋಧಿ ಸುತ್ತದೆ. ಚಿವುಟಿಹಾಕುತ್ತದೆ. ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ವೈಭವಗೊಳಿಸಿ ಅತಿ ದುಬಾರಿಯದಾಗಿಸುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಜನರನ್ನು ಸುಲಿದು ಹಣಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧನ ವಷ್ಟೇ ಆಗುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ, ಎಲ್ಲೋ ಹೊರಗೆ ಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಸುವ ಒಬ್ಬ 'ಹವ್ಯಾಸಿ'ಗೂ ಸ್ಟುಡಿಯೊದ ನೆರವು ಕೆಲಮಟ್ಟಿಗಾದರೂ ಬೇಕೇ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಬೇಕಾದ ಆ ದುಬಾರಿ ಸಾಧನಗಳು, ಅದನ್ನು ಸಂಸ್ಕರಿಸುವ ಘಟಕ ಮುಂತಾದ್ದಕ್ಕೆ ಇಂಥದೊಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸ

ಬೇಕಾದ್ದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. (ಈ ಇಡೀ ವಿಷವೃತ್ತವನ್ನು ಛಿದ್ರಗೊಳಿಸಿ ಮುಕ್ತವಾದ ಹೊಸ ಸ್ವತಂತ್ರ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೊಂದನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನ ಈಚಿನ ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ, ಅಮೆರಿಕದಲ್ಲಿ, ಅಲ್ಲಿನ ಭೂಗತ ಚಿತ್ರಪಂಥ (UNDERGROUND FILM) ವೆಂಬ ಚಳುವಳಿಯ ಮೂಲಕ ನಡೆದಿದೆ.)

ಬೇರೆ ಪ್ರಯತ್ನಗಳನ್ನು ಕಡೆಗಣಿಸಲಾರೆವಾದರೂ ಸದ್ಯಕ್ಕಂತೂ ಚಿತ್ರಗಳ ನಿರ್ಮಾಣ ಬಹುಪಾಲು ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳಲ್ಲಿಯೇ ಅಥವಾ ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳನ್ನವಲಂಬಿಸಿ ಕೊಂಡೇ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಾದರೂ ಎಲ್ಲ ದೇಶಗಳಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಬಗೆಯಾಗಿದೆ ಎನ್ನುವಂತಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲಲ್ಲಿನ ಪರಿಸರ, ಅಲ್ಲಿನ ಉದ್ಯಮದ ಇತಿಹಾಸ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನವಲಂಬಿಸಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಕೆಲಮಟ್ಟಿಗೆ ಭಿನ್ನವಾಗುತ್ತವೆ. ಇಲ್ಲಿ ನಾವು ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಸುಮಾರಾಗಿ ಹಾಲಿವುಡ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಹೋಲುವಂಥದು ; ಅಲ್ಪಸ್ವಲ್ಪ ಭಿನ್ನತೆಗಳೊಡನೆ ಪ್ರಪಂಚದ ಎಲ್ಲ ಕಡೆ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವಂಥದು.

ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣವನ್ನು, ಎಂದರೆ ಸ್ಫೂರ್ತಕ್ಷಣದ 'ಹೊಳಹು'ನಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆಯ ತನಕದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ಮೂರು ಮುಖ್ಯ ಹಂತಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಬಹುದು. ಮೊದ ಲನೆಯ ಹಂತ—ಹೊಳಹಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ತೊಡಗುವ ತನಕ ; ಎರಡನೆಯ ಹಂತ—ಚಿತ್ರೀಕರಣ ; ಮೂರನೆಯ ಹಂತ—ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅನಂತರದ್ದು, ಸಂಸ್ಕರಣ, ಸಂಕಲನ, ಧ್ವನಿಮುದ್ರಣ ಇತ್ಯಾದಿ. ಈ ವಿಭಾಗಗಳು ಅಭ್ಯಾಸದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಸ್ಥೂಲ ವಿಭಾಗಗಳಷ್ಟೇ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮರೆಯ ಬಾರದು. ಈ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಪೂರ್ವ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರೀಕರಣಗಳು ಕೂಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಅವಧಿಯನ್ನು ಪಶ್ಚಾತ್ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹಂತ ತೆಗೆದು ಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ; ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮುಗಿಯಿತೆಂದರೆ ಇನ್ನೂ ಚಿತ್ರದ ಅರ್ಧಭಾಗ ವಷ್ಟೇ ಆಗಿದೆ ಎಂದು ಅರ್ಥ.

೧. ಚಿತ್ರೀಕರಣಪೂರ್ವ

ಚಿತ್ರದ **ಹೊಳಹು** (IDEA) ನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ **ನಿರೂಪಣೆ** (TREATMENT), **ಚಿತ್ರನಾಟಕ** (SCREEN-PLAY). **ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನ** (SHOOTING SCRIPT) ಮುಂತಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುವತನಕದ ಹಂತವೇ **ಚಿತ್ರೀಕರಣಪೂರ್ವ** (PRE-SHOOTING STAGE) ಎಂಬುದು. ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗಬಹುದಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಒದಗಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು, ಖರ್ಚಿನ ವಿವರ ವಾದ ಅಂದಾಜುಪಟ್ಟಿಗಳ ತಯಾರಿ ಕೂಡಾ ಈ ಹಂತಕ್ಕೇ ಸೇರಿದ್ದು. ಹರ್ವ್ಯಾಸಿ

ನಿರ್ದೇಶಕನೊಬ್ಬ ಸ್ಫೂರ್ತಿಗೊಂಡು ತನ್ನ ಚಿತ್ರಕಥೆಯನ್ನು ತಾನೇ ಬರೆದು ಎಲ್ಲೋ ಸಾಲಮಾಡಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ತಯಾರಾಗಿಬಿಡಬಹುದು. ಆದರೆ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಕೆಲಸಗಳೆಲ್ಲ ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿಯೇ ನಡೆಯಬೇಕು ; ಒಬ್ಬನಿಂದಾಗದೆ, ವಿಭಜನೆಗೊಂಡು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹಲವರಿಂದ ಕೈಗೂಡಬೇಕು.

ನಿರ್ಮಾಪಕ

ಸ್ಟುಡಿಯೋ ಒಂದರ ಮುಖ್ಯಸ್ಥ, **ನಿರ್ಮಾಪಕ** (PRODUCER) ಎನ್ನುವಾತ, ಅವನೇ ನಿಜವಾದ ತಯಾರಕ, ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹಣ ಖರ್ಚುಮಾಡುವಾತ, ಅದರ ಲಾಭ ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ಜವಾಬ್ದಾರನಾಗಿರುವಾತ. ಈತ, ತಾಂತ್ರಿಕ ಪರಿಣತರನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಸ್ಟುಡಿಯೊದ ಮಾಲಿಕನೂ ಹೌದು. ಹಾಗೆಯೇ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಹಂಚಿಕೆ–ಪ್ರದರ್ಶನಗಳ ಉದ್ಯಮದ ಸಂಪರ್ಕವೂ ಈತನಿಗಿರುತ್ತದೆ. (ನಿರ್ಮಾಪಕ ತಾನೊಬ್ಬನೇ ಇವೆಲ್ಲದರ ಮಾಲಿಕನಾಗಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ಹಲವರು ಕೂಡಿ ಕಟ್ಟಿದ ಕಂಪನಿಯ ಮುಖ್ಯಸ್ಥನಿರಬಹುದು.) ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾದ ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ, ಚಲನಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾಗಿ ಒದಗಬಹುದಾದ **ವಸ್ತು** (THEME) ಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವುದಕ್ಕೇ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಶಾಖೆ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಶಾಖೆ, ಹೊಸಹೊಸದಾಗಿ ಪ್ರಕಟವಾಗಿ ಹೊರಬರುವ ಕಥೆ ಕಾದಂಬರಿ ನಾಟಕಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ನಿರತವಾಗಿರುತ್ತದೆ ; ಖ್ಯಾತ ಲೇಖಕರಿಗೆ ಹಣಕೊಟ್ಟು ಕಥೆ ಬರೆಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಯಾಯಾ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಆಕರ್ಷಕವಾಗಬಹುದಾದ 'ವಸ್ತು'ವನ್ನು ಶೋಧಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ವಸ್ತುವೇ ಚಿತ್ರದ 'ಹೊಳಹು' ಎನ್ನಬಹುದು. ಈ ಹೊಳಹನ್ನು ಕೆಲವೇ ಪುಟಗಳಲ್ಲಿ ಹ್ರಸ್ವ ಕಥೆಯಾಗಿ ನಿರೂಪಿಸಿರುವುದೇ **ನಿರೂಪಣೆ** ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ತಯಾರಾದ ನಿರೂಪಣೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಾಪಕನಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಿರ್ಮಾಪಕ ಅದನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡರೆ ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಚಿತ್ರವಾಗಿಸಲು ಅನುಮತಿ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಮುಂದೆ ಆ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಹೊತ್ತುಕೊಳ್ಳಲು ಆತ, ಒಬ್ಬ **ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ಮಾಪಕ** (ASSISTANT PRODUCER) ನನ್ನು ನೇಮಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ೧೦–೧೨ ಜನ ಸಹಾಯಕನಿರ್ಮಾಪಕರು ಇರುವುದುಂಟು.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಹೊಣೆ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ಮಾಪಕನ ಕೈಗೆ ಬಂದೊಡನೆ ಆತ, 'ನಿರೂಪಣೆ'ಯನ್ನು ವಿಸ್ತರಿಸಿ ಪೂರ್ಣಕಥೆಯಾಗಿ ಬರೆಸುತ್ತಾನೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ಬೇರೊಂದು ಶಾಖೆಯೇ ಇರುತ್ತದೆ, ಅಲ್ಲಿ, ರೌದ್ರ ಹಾಸ್ಯ ಶೃಂಗಾರ ಮುಂತಾಗಿ ಬೇರೆಬೇರೆ ಭಾವಸನ್ನಿವೇಶಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಡುವುದಕ್ಕೆ ಆಯಾ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ ನುರಿತ ಲೇಖಕರಿರುತ್ತಾರೆ. ಇಂಥ ಹಲವು ಲೇಖಕರು ಕೂಡಿ, ಅಥವಾ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಒಬ್ಬನೇ

ಲೇಖಕ ಪೂರ್ಣಕಥೆಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಯಾದ ಮೇಲೆ ಅದನ್ನು. ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿರುವ ಹಣಕಾಸು ವಿಭಾಗಕ್ಕೆ ಕಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅದರ ಸಿದ್ಧತೆಗೆ ತಗಲುವ ವೆಚ್ಚ ಹಾಗೂ ಅದರಿಂದ ಬರಬಹುದಾದ ಆದಾಯಗಳ ಅಂದಾಜನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕಥೆ ಮತ್ತು ಅಂದಾಜುಗಳನ್ನು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಚಿತ್ರತಯಾರಿಕೆಗೆ ಅಂತಿಮ ಅನುಮತಿ ನೀಡುವಾತ ನಿರ್ಮಾಪಕನೇ.

ನಿರ್ದೇಶಕ

ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ, ಚಲನಚಿತ್ರವೊಂದು **ನಿರ್ದೇಶಕ** (DIRECTOR)ನ ಕೈಗೆ ಬರುವುದು ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ. ಹಾಲಿವುಡ್ ಮಾದರಿಯ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಕನಿಗಿರುವ ಹೊಣೆ ಸೀಮಿತವಾದದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ, ನಿರ್ದೇಶಕ ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅದರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ವಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತಂತ್ರಜ್ಞ ಎಂದಿಷ್ಟೇ ಅರ್ಥ. ನಿರ್ಮಾಪಕನೇ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುವ ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಕಥಾ ಲೇಖಕ, ನಿರ್ದೇಶಕ, ಸಂಕಲನಕಾರ ಮುಂತಾದವರೆಲ್ಲ ತಂತ್ರಜ್ಞರು. ಈ ಯಾರಿಗೂ ಇಡೀ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ಮೇಲೆ ಹತೋಟಿಯಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇದಕ್ಕೆ ಭಿನ್ನವಾಗಿ, ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸದೆ ತಯಾರಾಗುವ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಕನೇ ಇಡೀ ಚಿತ್ರದ ನಿರ್ಮಾತೃ. ಹಣಕಾಸಿನ ವಿಷಯವೊಂದಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಉಳಿದ ದೆಲ್ಲಕ್ಕೂ ಆತನೇ ಹೊಣೆಗಾರ.

ನಿರ್ಮಾಪಕ–ನಿರ್ದೇಶಕ–ನಟ–ಕಥೆಗಾರ ಇವರೆಲ್ಲರ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಬಂಧ ಚಲನ ಚಿತ್ರದ ಇತಿಹಾಸದುದ್ದಕ್ಕೂ ಬದಲಾಗುತ್ತ ಬಂದಿದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಭಾರೀ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ, ಎಲ್ಲ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ನಿರ್ಮಾಪಕನ ಹತೋಟಿಯೇ ರೂಢಿಯಾಗಿ ಬಂದಿದೆ. ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನಿರ್ದೇಶಕ, ಕೇವಲ ಒಬ್ಬ ತಂತ್ರಜ್ಞನಷ್ಟೇ ಆಗಿ ಉಳಿದಿರುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಆರ್ಥಿಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ನಿರ್ಮಾಪಕ ತನ್ನ ಕೈಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳನ್ನೂ ನಿರ್ದೇಶಕನಿಗೇ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಬಿಟ್ಟುಕೊಟ್ಟು ರಾಜಿಮಾಡಿಕೊಂಡ ಉದಾಹರಣೆಗಳೂ ಇವೆ. ಹಾಲಿವುಡ್‌ನ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಿರ್ದೇಶಕನೆನ್ನುವಾತ ಒಬ್ಬ ತಂತ್ರಜ್ಞನಷ್ಟೇ ಆಗಿದ್ದರೂ ಚಾಪ್ಲಿನ್, ಹಿಚ್‌ಕಾಕ್, ಆರ್ಸನ್ ವೆಲ್ಸ್, (ಮತ್ತು ಬೇರೆ ಕಡೆ ಕುರೊಸವ) ಮುಂತಾದ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ನಿರ್ದೇಶಕರುಗಳು ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಕೆಲಸಮಾಡಲು ಶಕ್ತರಾದದ್ದೂ ಇದೆ. ಚಾಪ್ಲಿನ್ ಹಿಚ್‌ಕಾಕ್‌ರಂಥ ನಿರ್ದೇಶಕರುಗಳು ತಮ್ಮ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು

(ಮತ್ತು ತಮ್ಮ ಲಾಭಕ್ಕೆ ತಾವೇ ಒಡೆಯರಾಗಲು) ತಮ್ಮದೇ ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡರು.

ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವಿರುದ್ಧ ಯುರೋಪ್‌ನಲ್ಲೂ 'ನಿಯೊರಿಯಲಿಸಮ್', 'ನ್ಯೂವೇವ್' ಮುಂತಾಗಿ ಪ್ರಬಲ ಚಳುವಳಿಗಳು ಆಗಾಗ ನಡೆಯುತ್ತ ಬಂದಿವೆ. 'ನ್ಯೂವೇವ್' ಚಳುವಳಿಯ ಪ್ರಮುಖ ವಕ್ತಾರನಾದ ಫ್ರಾಂಕಾಯ್ ತ್ರೂಫೋ **ಕೃತಿಕಾರ ಸಿದ್ಧಾಂತ** (AUTEUR THEORY/AUTEUR=AUTHOR) ಎಂಬ ವಾದವನ್ನೇ ಮಂಡಿಸಿದ. ಒಂದು ಸಾಹಿತ್ಯಕೃತಿಗೆ ಅದರ ಲೇಖಕನೇ ಹೇಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣ ಜವಾಬ್ದಾರನೋ ಏಕೈಕ ನಿರ್ಮಾತನೋ ಹಾಗೆ, ಒಂದು ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೃತಿಗೆ ಅದರ ನಿರ್ದೇಶಕನೇ ಪೂರ್ಣ ಜವಾಬ್ದಾರ ಹಾಗೂ ಏಕೈಕ ನಿರ್ಮಾತ—ಎಂಬುದು ಆತನ ವಾದ. ಈ ವಾದ ಕೇವಲ ನಿರ್ಮಾಪಕನ ಹತೋಟಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ವಿರೋಧಿಸುವುದಿಲ್ಲ ; ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನಟನೇ ಮುಖ್ಯ ಎಂಬ ವಾದವನ್ನು, ಚಿತ್ರಲೇಖಕನೇ ಕೃತಿಕರ್ತ ಎಂಬ ವಾದವನ್ನೂ ವಿರೋಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ, ನಿರ್ದೇಶಕನನ್ನು ನೇಮಿಸುವಾತ, ನಿರ್ಮಾಪಕ ಅಥವಾ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ಮಾಪಕ. ಕಥೆಯ 'ಹೊಳಹಿ'ನ ಹಂತದಲ್ಲೇ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ, ನಿರ್ದೇಶಕನ ಆಯ್ಕೆ ಆಗುವುದುಂಟು. ಅಥವಾ, ಕಥೆಯೆಲ್ಲ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡು ಚಿತ್ರನಾಟಕ ರಚಿತವಾದ ಮೇಲೆಯೇ ನಿರ್ದೇಶಕನ ಆಯ್ಕೆಯಾಗುವುದೂ ಉಂಟು. ನಿರ್ಮಾಪಕ ಅಥವಾ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ಮಾಪಕ, ಆಯಾ ಕಥೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು ಸಮರ್ಥನೆಂದು ಕಾಣುವ ನಿರ್ದೇಶಕನನ್ನು, ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲೇ ಇರುವ ನಿರ್ದೇಶಕರ ತಂಡದಿಂದ ಅಥವಾ ಅಗತ್ಯವೆನಿಸಿದರೆ ಹೊರಗಿನಿಂದ ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣವನ್ನು ಆತನಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸುತ್ತಾನೆ,

ಇತರ ನಿರ್ಮಾಣ ಮುಖ್ಯರು

ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಕೊಳ್ಳುವ ಇನ್ನು ಕೆಲವು ಮುಖ್ಯರನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಪರಿಗಣಿಸಬೇಕು :

ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ (PHOTOGRAPHER) : ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬೇಕಾದ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಯಾವ ಮಟ್ಟ ಕೋನ ದೂರಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬೇಕು, ದೃಶ್ಯದ ವಿನ್ಯಾಸ ಹೇಗಿರಬೇಕು, ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆ ಯಾವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿರಬೇಕು ಮುಂತಾದುವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ನಿರ್ಧರಿಸುವ ಹೊಣೆ ಈತನದು. ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯುಲ್ಲೂ ಬಳಸಬೇಕಾದ 'ಯವ', ಕೆಮರಾದ ಚಲನೆಯ ರೀತಿ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಈತ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಕೆಲಸಕ್ಕೆ ಈತನಿಗೆ ಸಹಾಯಕರಿರುತ್ತಾರೆ. ಈತನ ಮುಖ್ಯ

ಜವಾಬ್ದಾರಿಯೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅಂತಿಮ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಸೂಕ್ತ ಪ್ರಕಾಶಿತವಾದ ದೃಶ್ಯವನ್ನೂ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಸೂಕ್ತ ಸಿದ್ಧತೆಗಳಿಂದೊಡಗೊಂಡ ಕೆಮೆರಾವನ್ನೂ ಅಣಿಗೊಳಿಸುವುದು. ಈತನನ್ನು **ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ನಿರ್ದೇಶಕ** (DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY) ಎಂದೂ ಕರೆಯುವುದುಂಟು.

ಕಲಾ ನಿರ್ದೇಶಕ (ART DIRECTOR) : ರಂಗನಿರ್ಮಿತಿ, ರಂಗಸಜ್ಜಿಕೆ, ವೇಷಭೂಷಣ ಮುಂತಾದವುಗಳು ಸೂಕ್ತವಾಗಿ ಕಲಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಇರುವಂತೆ ಅವುಗಳ ಮೇಲುಸ್ತುವಾರಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಕಲಾವಿದ.

ಸಂಗಿತ ನಿರ್ದೇಶಕ (MUSIC DIRECTOR) : ಒಂದು ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಸಂಗೀತಭಾಗವನ್ನು ಯೋಜಿಸಿ ನಿರ್ವಹಿಸಿಕೊಡಲು ಹೊಣೆಯಾಗಿ ಆಯ್ಕೆಗೊಳ್ಳುವ ಕಲಾವಿದ.

ಸಂಕಲನಕಾರ (EDITOR) : ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಸುಯೋಜಿತವಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸಿ ಅದು ಉದ್ದಿಷ್ಟ ಅರ್ಥವನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುವ ಸಮಗ್ರ ಚಿತ್ರಕೃತಿಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುಳ್ಳ, ಕಲಾಪ್ರತಿಭೆಯನ್ನೂ ಹೊಂದಿರುವ ತಂತ್ರಜ್ಞ.

ನಿರ್ದೇಶಕ, ಚಿತ್ರದ ಕಥೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರನಾಟಕವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಅನಂತರ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನವಾಗಿ ಬರೆಸುತ್ತಾನೆ. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಕ, ಎಲ್ಲ ಕೆಲಸದ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆಯನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ; ನಿರ್ಮಾಪಕ ಅಥವಾ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ಮಾಪಕನಿಂದ ನೇಮಕಗೊಂಡ ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕ, ಸಂಕಲನಕಾರ ಮುಂತಾದ ತಂತ್ರಜ್ಞರ ಜತೆ ಚರ್ಚಿಸಿ ನಿರ್ಧಾರಕೈಗೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಚಿತ್ರದ ಕಥೆಯನ್ನು ಒಟ್ಟಿನ ಹರಿವಿನಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ **ಸನ್ನಿವೇಶ** (SEQUENCE) ಗಳಾಗಿ ಹಾಗೂ ವಿವಿಧ **ದೃಶ್ಯ** (SCENES) ಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ರಚಿಸಿದ್ದೇ **ಚಿತ್ರನಾಟಕ** ಅಥವಾ **ಚಿತ್ರಲೇಖನ** (SCREEN-PLAY OR SCRIPT) ಎನ್ನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಚಿತ್ರನಾಟಕದಲ್ಲಿ, ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಕೂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ನೆರವಾಗುವಂತೆ ಮತ್ತೊಂದು ವಿವರಲೇಖನವನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು **ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನ** (SHOOTING SCRIPT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ, ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಅಂದಾಜು ಅವಧಿ, ಕೆಮೆರಾ ಮಟ್ಟ-ಕೋನ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು, ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಬಳಸಬಹುದಾದ ತರಣತಂತ್ರ (TRANSITION) ಮುಂತಾದ ತಾಂತ್ರಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನೂ ನಮೂದಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನವನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವಾಗ ನಿರ್ದೇಶಕ, ಅನೇಕ ತಂತ್ರಜ್ಞರ ಜೊತೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ ನಡೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಈ ಮಧ್ಯೆ ನಿರ್ದೇಶಕ, ತನ್ನ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕ (ASSISTANT DIRECTOR) ನನ್ನು ನೇಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ಮುಂದೆ. ಬೇರೆಬೇರೆ ಶಾಖೆಗಳೊಂದಿಗೆ

ಸಮಾಲೋಚಿಸಿ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ವಿವರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವಾತ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕನೇ. (ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕನೆಂದರೆ, ನಿರ್ದೇಶಕನ ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಲುಗಾರನಾಗಿರುವ ಜೊತೆಗಾರನಲ್ಲ; CO-DIRECTOR ಅಥವಾ ASSOCIATE DIRECTOR ಅಲ್ಲ. ಆತ ನಿರ್ದೇಶಕ ನೇಮಿಸುವ ಕೆಲಸ ಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಆತನ ಸಹಾಯಕ, ಅಷ್ಟೆ.) ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನ ತಯಾರಾಗು ತ್ತಿದ್ದಂತೆ, ನಿರ್ದೇಶಕ ಮತ್ತು ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕ, ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ, ಸಂಕಲನಕಾರ, ಸಂಗೀತಯೋಜಕ ಮುಂತಾದವರೊಡನೆ ಸಮಾಲೋಚನೆ ನಡೆಸಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನ ದಲ್ಲಿ ಆಗಬೇಕಾದ ಮಾರ್ಪಾಡುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇದಲ್ಲದೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕನ ಮುಖ್ಯವಾದ ಕೆಲಸ, **ವಿಖಂಡನ ಲೇಖನ** (BREAK-DOWN SCRIPT) ತಯಾರಿಸುವುದು. ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವಾಗ, ಅದರಲ್ಲಿ ಹೇಗೆ ಘಟನೆಗಳು ಒಂದಾದಮೇಲೊಂದು ನಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೋ ಅದೇ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವು ದಿಲ್ಲ. ಒಂದು ಹೋಟೆಲ್, ಒಂದು ಮನೆ, ಒಂದು ಆಫೀಸ್—ಇವುಗಳ ದೃಶ್ಯಗಳು ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಮರುಕೊಳಿಸುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ ಎನ್ನೋಣ. ಮೊದಲು ಸ್ಟುಡಿಯೊ ದಲ್ಲಿ ಹೋಟೆಲ್‌ನ ಸೆಟ್ ಹಾಕಿಕೊಂಡರೆ, ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಕಿತ್ತು ಮನೆ ಸೆಟ್ ಹಾಕುವುದು ಹಾಗೂ ಪುನಃ, ಮನೆಯನ್ನು ಕಿತ್ತು ಹೋಟೆಲ್ ಸೆಟ್ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವುದು —ಹೀಗೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋದರೆ ವೆಚ್ಚ ಅತಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾರಣ, ಒಮ್ಮೆ ಹೋಟೆಲ್ ಸೆಟ್ ಹಾಕಿಕೊಂಡರೆ, ಆ ದೃಶ್ಯ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬುಡದಿಂದ ತಲೆಯತನಕ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲಿ ಬರುತ್ತದೆಯೋ ಅವನ್ನೆಲ್ಲ ಒಟ್ಟಿಗೇ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಸೆಟ್‌ನ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ, ಚಿತ್ರದ ಎಲ್ಲ ನಟರೂ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಹಾಜರಿರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು ಭಾರೀ ದುಬಾರಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆ ಕಾರಣ, ಮುಖ್ಯ ನಟನಟಿಯರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಆದ್ಯಂತ ಒಮ್ಮೆಲೇ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿ ಮುಗಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. A ಮತ್ತು B ಪರಸ್ಪರ ಸಂಭಾಷಿಸುವ ಸನ್ನಿವೇಶವಿರುವಲ್ಲಿ, ಎಷ್ಟೋ ಸಲ, A ಯ ಮಾತುಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಒಮ್ಮೆ ಹಾಗೂ B ಯ ಮಾತುಗಳೆಲ್ಲ ವನ್ನೂ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಅವನ್ನು ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಕ್ರಮವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಅನುಕ್ರಮವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ತುಂಡುತುಂಡಾಗಿ ಎಲ್ಲೆಲ್ಲೋ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ, ಇಡೀ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬರುವ ಹಲವು ನೂರು ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಗುರುತಿಸಿಕೊಂಡು, ಅವುಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹೇಗಾಗಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣವನ್ನು ಹೀಗೆ ತುಂಡು ತುಂಡುಗಳಾಗಿ ಒಡೆದು ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು **ವಿಖಂಡನ** (BREAK-DOWN) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಇಡೀ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ—ಒಂದೊಂದೂ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗಬೇಕಾದ ತುಂಡುಗಳು, ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ನಟನಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಬರುವ ತುಂಡುಗಳು—ಮುಂತಾಗಿ ಹಲವು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಖಂಡನವನ್ನು ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇಂಥ ವಿಭಜನೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ವಿವರವಾಗಿ ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು **ವಿಖಂಡನ ಲೇಖನ** (BREAK-DOWN SCRIPT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಅದನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಹೊಣೆ ಸಹಾಯಕ ನಿರ್ದೇಶಕನದು.

ವಿಖಂಡನ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ—ಒಂದೊಂದೂ ದೃಶ್ಯಖಂಡ, ಅದರ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿ, ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವ ರಂಗವಸ್ತುಗಳು, ನಟನಟಿಯರು, ಅದರ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಬೇಕಾಗುವ ಸಲಕರಣೆಗಳು, ಬೇಕಾಗುವ ತಂತ್ರಜ್ಞರು ಮುಂತಾದ ಎಲ್ಲ ವಿವರಗಳೂ ನಮೂದಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ವಿಖಂಡನ ಲೇಖನ ತಯಾರಾಯಿತೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ 'ಕಾಗದದ ಮೇಲಿನ ತಯಾರಿ'ಗಳು ಮುಗಿದಂತೆ. ಆದಾದಮೇಲೆ, ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿ (SET) ಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ವಿಭಾಗ ಆ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತದೆ; ವೇಷಭೂಷಣಗಳ ಶಾಖೆ, ಬಟ್ಟೆಬರೆಗಳ ಸಿದ್ಧತೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಿಜಸ್ಥಳ (Locale) ಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದಿದ್ದರೆ, ಅಂಥ ಸ್ಥಳಗಳ ಆಯ್ಕೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ, ನಿರ್ಮಾಣದ ತಯಾರಿ ಭರದಿಂದ ಸಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ನಡೆಯಬೇಕಾದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೆಲಸ, ನಟರ ಆಯ್ಕೆ. ಚಿತ್ರದ ನಾಯಕ ನಾಯಕಿಯರ ಪಾತ್ರಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ನಟರನ್ನು ನಿರ್ಮಾಪಕನೇ (ಕಥೆ ರಚಿತವಾದ ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿಯೇ) ಆರಿಸುವುದುಂಟು; ಅಥವಾ, ನಿರ್ದೇಶಕನೇ ಈ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವುದೂ ಉಂಟು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ನಿಶ್ಚಿತ ನಟನಟಿಯರಿಗಾಗಿಯೇ ನಿರ್ಮಾಪಕ, ಅವರಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವಂಥ ಕಥೆಯನ್ನೇ ಬರೆಸಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುವುದೂ ಉಂಟು. ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಇನ್ನುಳಿದ ನಟನಟಿಯರನ್ನು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಹಂತದಲ್ಲೇ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಮೇಲೆ, ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬರಬಹುದಾದ ಗುಂಪಿನ ದೃಶ್ಯಗಳಿಗೆ, ಅನೇಕಾನೇಕ ಪುಡಿಪಾತ್ರಗಳು ಬೇಕಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ಪುಡಿ ಪಾತ್ರಗಳಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಜನರನ್ನು, ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ನೇಮಕಗೊಂಡಿರುವ ಪುಡಿನಟರ (EXTRAS) ಗುಂಪಿನಿಂದಲೊ ಇಲ್ಲವೆ, ಅಂಥಾ ಪುಡಿನಟರನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದಕ್ಕೇ ಇರುವ ಏಜೆನ್ಸಿಗಳ ಮೂಲಕವೋ ಆಯಾ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಪೂರ್ವದಲ್ಲಿಯೇ ಚಿತ್ರದ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿ ದಾಖಲುಮಾಡಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ—ಒಬ್ಬ ನಟ ಮತ್ತು

ನಟಿ, ಹಾಡು ಹೇಳಿಕೊಂಡು ಅಭಿನಯಿಸುವ ದೃಶ್ಯವಿದೆ ಎನ್ನೋಣ. ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಹಾಡು ಅಭಿನಯಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೇ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದಿಲ್ಲ. (ಹಾಡು ವಾದ್ಯ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿಯೇ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.) ಮೊದಲು ಅಭಿನಯವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಹಾಡನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಏಕೆಂದರೆ, ಆ ಭಾಗದ ಅಭಿನಯ ನಿಶ್ಚಿತ ವಾದ ಹಾಡನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂಥದು. ಈ ಕಾರಣ, ಅಂಥ ಹಾಡು ಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಮೊದಲೇ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸಂಗೀತದ ಪೂರ್ವಮುದ್ರಣ (PRESCORING) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮುಂದೆ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ದಾಖಲೆಯಾದ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಕೇಳಿಸುತ್ತ, ಅದಕ್ಕೆ ತಕ್ಕ ಅಭಿನಯವನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿ ಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

೨ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಹಂತ

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಹಂತವೆಂದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರ ನಿಜವಾಗಿ ನಿರ್ಮಾಣಗೊಳ್ಳುವ ಹಂತ ಎಂದೇ ಭಾವನೆ ಬರುವುದುಂಟು. ಆದರೆ ಅದು ಸರಿಯಲ್ಲ. ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಇಡೀ ಚಿತ್ರದ ಸಮಗ್ರಯೋಜನೆ, ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಎರಡನೇ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಕಚ್ಚಾವಸ್ತುಗಳನ್ನು (ದೃಶ್ಯದ ತುಣುಕುಗಳು ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಯ ತುಣುಕುಗಳು) ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ, ಅಷ್ಟೆ. ಆದರೆ, ಇದಕ್ಕೆ ಮೊದಲಿನ ಹಾಗೂ ಇದರ ಅನಂತರದ ಹಂತಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ತೀವ್ರ ವಾದ ತ್ವರೆ-ತವಕ-ಆತಂಕಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆ ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಹೆಚ್ಚು ಜನ ತಾಂತ್ರಿಕರೂ ಕಲಾವಿದರೂ ಕೆಲಸಗಾರರೂ ಕೂಡಿ ನಡೆಸಬೇಕಾದ, ಹೆಚ್ಚು ಸಾಮೂಹಿಕವಾದ ಸಂಘಟಿತ ಚಟುವಟಿಕೆ ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣಸುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಹೆಚ್ಚಿನ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಲಕರಣೆಗಳ ಬಳಕೆಯಾಗುವುದೂ ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿಯೇ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಎರಡು ಭಾಗವಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು : ಒಂದು— ದೃಶ್ಯಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ; ಇನ್ನೊಂದು—ಶಬ್ದಗಳ ದಾಖಲೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ. ಸಂಭಾಷಣೆಯಂಥ ನೇರ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಜತೆಯಲ್ಲೇ (ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ) ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ಹೆಚ್ಚಿನ ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಆದರೆ ಎಷ್ಟೋ ಸಲ, ಸಂಭಾಷಣೆ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ಕೂಡ ದೃಶ್ಯಚಿತ್ರೀಕರಣವಾದ ಮೇಲೆ, ಹಿಂದಿನಿಂದ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದುಂಟು. ಉಳಿದ (ಸಂಗೀತ, ಪರಿಣಾಮ ಧ್ವನಿಗಳು ಇ.,) ಶಬ್ದಭಾಗಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾದಮೇಲೆ, ಬೇರೆಯಾಗಿಯೇ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಮುಂದಕ್ಕೆ. ಅವೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಸಂಯೋಜಿಸಿ ಅಂತಿಮ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಈ

ಸಮಗ್ರ ಪಥವನ್ನು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ದೃಶ್ಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣವೆಂದರೆ ತುಂಬ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಆಗಬೇಕಾದ ಹೊತ್ತು ತಿನ್ನುವ ಕೆಲಸ. ಸ್ಟುಡಿಯೊದ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಯಲ್ಲೋ ಅಥವಾ ಯಾವುದೋ ನಿಜಸ್ಥಳದಲ್ಲೋ ನಟರು ಬಣ್ಣ ಬಳಿದುಕೊಂಡು ಗಂಟೆಗಟ್ಟಲೆ ಕಾಯುತ್ತ ಕೂರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬೇಕಾಗುವ ವಿನ್ಯಾಸ, ಚಲನೆ, ಸಂಭಾಷಣೆ, ಕೆಮೆರಾದ ಮಟ್ಟ ಕೋನ ಚಲನೆಗಳು, ಬೆಳಕಿನ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮುಂತಾದುವನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಕ ಆಯಾಯಾ ತಂತ್ರಜ್ಞರಿಗೆ ತಿಳಿಸಿಕೊಟ್ಟು ಅಣಿಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ಸಿದ್ಧವಾದ ಮೇಲೆ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ತಾಲೀಮು ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ ಆದಮೇಲೆ, ನಿಮಿಷದ್ದೋ ಅರ್ಧ ನಿಮಿಷದ್ದೋ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ಅಭಿನಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ತೃಪ್ತಿಕರವೆನಿಸದೆ ಹೋಗಬಹುದು ; ತಾಂತ್ರಿಕ ತಜ್ಞರ ಕೆಲಸದಲ್ಲಿ ದೋಷ ಕಾಣಿಸಬಹುದು. ಅಂಥದು ಏನೇ ಆದರೂ ನಿರ್ದೇಶಕ ತಟ್ಟನೆ ಚಿತ್ರೀಕರಣವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾನೆ ; ಅಥವಾ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಪೂರ್ತಿ ಆಗಿದ್ದರೂ, ಅದು ಯಾವುದೋ ಕಾರಣಕ್ಕೆ ತೃಪ್ತಿಕರವೆನಿಸದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಕೈಬಿಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅತ್ಯಂತ ತೃಪ್ತಿಕರವಾದ ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುವ ತನಕ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಪುನಃ ಪುನಃ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಒಂದೇ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಸಾಕಷ್ಟು ತೃಪ್ತಿಕರವಾದ ಹಲವು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು. ಒಂದೇ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಹಲವು ಸಲ ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಒಂದೊಂದು ಸಲದ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೂ 'ಟೇಕ್' (ಗ್ರಹಣ) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೊಂದೂ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಎಷ್ಟನೆಯ 'ಟೇಕ್' ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವ ಯಾವ 'ಟೇಕ್'ಗಳು ಅತೃಪ್ತಿಕರವಾಗಿದ್ದು ಅನುಪಯುಕ್ತವೋ ಅಂಥವನ್ನು 'ಎನ್. ಜಿ. ಟೇಕ್' (ನಾಟ್ ಗುಡ್ ಟೇಕ್ = ನಿರುಪಯುಕ್ತ ಚಿತ್ರಣ) ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಉಪಯುಕ್ತವೆಂದು ಗಣಿಸುವ 'ಟೇಕ್'ಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರವೇ ಮುಂದೆ ಸಂಕಲನಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಚಿತ್ರದ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಕೊನೆಯ ತನಕದ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲೇ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದಿಲ್ಲವೆನ್ನುವುದನ್ನು ನಾವು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಸ್ಥಳಗಳು, ನಟರು ಮುಂತಾದ ಅನುಕೂಲತೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಚಿತ್ರದ ಯಾಯಾವುದೋ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ತೀರ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ರೂಢಿ. ಹೀಗೆ ಅನುಕ್ರಮವಿಲ್ಲದೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳು ಮುಂದೆ ಸಂಕಲನಕಾರನಿಗೆ ಗೊಂದಲ ಹುಟ್ಟಿಸಬಾರದು ಆ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯೂ ಆ ಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರಲೇಖನದಲ್ಲಿ ನಮೂದಾಗಿರುವ ಎಷ್ಟನೇ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಎಷ್ಟನೇ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲೇ ದಾಖಲಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ—ಎಲ್ಲವೂ ಸಿದ್ಧವಾಗಿ ಕೆಮೆರಾ ಚಾಲೂ ಆದ ಕೂಡಲೇ, ಅದರ ಎದುರು ಒಂದು ಸ್ಲೇಟ್ (ಅಥವಾ ಫಲಕ) ಹಿಡಿಯು

ತ್ತಾರೆ ; ಅದರಲ್ಲಿ. ಈ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಯಾವ ಚಿತ್ರದ ಎಷ್ಟನೇ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಎಷ್ಟನೇ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಹಾಗೂ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯು ಎಷ್ಟನೇ ಟೇಕ್ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಸೀಮೆಸುಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಬರೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕ್ಷಣ ಅದನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಎದುರು ಒಡ್ಡಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ. ಪ್ರತೀ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲೂ ಅದರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆ ನಮೂದಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಸಂಕಲನದ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ, ಕ್ರಮಪ್ರಕಾರ ಜೋಡಿಸಲು ಇದರಿಂದ ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ದೃಶ್ಯದ ಜೊತೆ ಶಬ್ದವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಈ ಬರೀ ಸೂಚಕ ಫಲಕವನ್ನು ಬಳಸದೆ, **ಪ್ರಾರಂಭ ಸೂಚಕ** (CLAPPER BOARD) ವೆಂಬ ವಿಶಿಷ್ಟ ಫಲಕವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ದೃಶ್ಯಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಒಮ್ಮೆಲೇ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗಲೂ ಅದನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ, ಅವೆರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಜೋಡಿಸಲು ಈ 'ಪ್ರಾರಂಭ ಸೂಚಕ' ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ, ಫಲಕದ ಜೊತೆ ಮರಡು ಹಚ್ಚಿ ಜೋಡಿಸಿರುವ ರೀಪಿನ ಪಟ್ಟಿಯಿದ್ದು, ಅದನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಎದುರು ಒಮ್ಮೆ ಎತ್ತಿ ಬಡಿದಾಗ, ಪಟ್ಟಿ ಫಲಕವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಬಿಂದು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಾಗುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಅದರ ಸದ್ದು ಶಬ್ದಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಎರಡು ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿನ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಬಿಂದುವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಮುಂದೆ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ದೃಶ್ಯ-ಶಬ್ದಗಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಅನೇಕಾನೇಕ ತಂತ್ರಜ್ಞರು ಕಲಾವಿದರು ಕೆಲಸಗಾರರು ಯಂತ್ರ ಸಲಕರಣೆಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಸಹಕರಿಸಿ ಅಸಾಧಾರಣ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯ ಸಂಘಟನೆಯಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಗಂಟೆಗಳಷ್ಟು ಕಾಲ ಸತತವಾಗಿ ದುಡಿದು ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಸಿದರೆ, ಸುಮಾರು ಐದಾರು ನಿಮಿಷಗಳಷ್ಟು ಅವಧಿಯನ್ನು ತುಂಬುವ ಕೆಲವು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳು ತಯಾರಾಗಬಹುದು. ಹೀಗೆ, ಒಂದು ಇಡೀ ಚಿತ್ರ ತಯಾರಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಸುಮಾರಾಗಿ ಕನಿಷ್ಠ ೪೦–೫೦ ದಿನಗಳ ಸತತ ದುಡಿಮೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಗ್ರಹಣ ನಡೆಯುವಾಗ, ಹೆಚ್ಚಾಗಿ **ನಾಗರಾ** ಎಂಬ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರಿನ ದಾಖಲು ಯಂತ್ರವನ್ನು ಬಳಸುವುದು ರೂಢಿಯಾಗಿದೆ. ಇದು ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಾಶ ದಾಖಲು ಪದ್ಧತಿಗಿಂತ ಭಿನ್ನವಾದ ಹಾಗೂ ಸರಳವೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಮರ್ಥವೂ ಆದ ಕಾಂತೀಯದಾಖಲು ಪದ್ಧತಿಯಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸುವ ಸಾಧನ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಚಿತ್ರದ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಈ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೆ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವು ಸಲ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ವೇಳೆ ಶಬ್ದ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳದೆ, ಅದನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ, ಅನಂತರ ದಾಖಲಿಸಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದೂ ಉಂಟು. ಆದರೆ ಸಂಭಾಷಣೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಗಷ್ಟೇ ಚಿತ್ರದ ಶಬ್ದಭಾಗ ಮುಗಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಉಳಿದ ಗೀತಸಂಗೀತಗಳು. ಸಹಜ ಹಾಗೂ ಕಲ್ಪಿತ ಪರಿಣಾಮ

ಶಬ್ದ ಮುಂತಾದ ಅನುಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದು ನಿಜವಾಗಿ, **ಪಶ್ಚಾತ್** ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಹಂತಕ್ಕೆ ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

೩ ಪಶ್ಚಾತ್ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹಂತ

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಹಂತ ಮುಗಿಯಿತೆಂದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಮೂಲದ್ರವ್ಯವನ್ನು, ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರದ ತುಣುಕು ಹಾಗೂ (ಭಾಗಶಃ) ಧ್ವನಿಯ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸಿ ಸಮಗ್ರ ಚಿತ್ರಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ ಹಂತವೇ ಪಶ್ಚಾತ್ ಚಿತ್ರೀಕರಣವೆಂಬ ಹಂತ. ಮೊದಲಿನ ಎರಡೂ ಹಂತಗಳೂ ಕೂಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯ ವನ್ನು ಈ ಹಂತ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ದೀರ್ಘವಾದ ಈ ಹಂತವನ್ನು ಪುನಃ, ಮೂರು ಭಾಗಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬಹುದು :

೧. ದೃಶ್ಯ ಸಂಕಲನ ೨. ಧ್ವನಿಸಂಕಲನ ೩. ದೃಶ್ಯ–ಧ್ವನಿ ಸಂಲಗ್ನ.

ದೃಶ್ಯಸಂಕಲನ

ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ, ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಆಯಾ ದಿನ ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾದಷ್ಟನ್ನು ಸಂಸ್ಕರಣ ಮಾಡಿ, ಅದರ ಕರಡು ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನೇ **ಕರಡುಪಟ್ಟಿ** (RUSHES) ಅಥವಾ **ದೈನಿಕಗಳು** (DAILIES) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. (ನಿರ್ಮಾಪಕ ನಿರ್ದೇಶಕರುಗಳು ದಿನವೂ ಇದನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವುದರಿಂದ ಅವರಿಗೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾದ ಮಾರನೆಯ ದಿನವೇ ಅದರ ಫಲಿತಾಂಶ ಹೇಗೆ ಬಂದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗು ತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಅತೃಪ್ತಿಕರವಾದ ಅಂಶಗಳೇನಾದರೂ ತಲೆಹಾಕಿದ್ದ ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ, ಅಂಥವನ್ನು ಸರಿಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಆಗಲೇ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಕೂಡ ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ.)

ಕರಡು ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿಯೋ, ಚಿತ್ರೀಕೃತ ವಾದ ಎಲ್ಲ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ. ಆದರಲ್ಲಿ, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಎಷ್ಟೆಷ್ಟು 'ಚಿತ್ರಣ' (ಟೇಕ್) ಗಳಿರುತ್ತವೆಯೋ ಅವೆಲ್ಲವೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರು ತ್ತವೆ.

ನಿರ್ಮಾಪಕನಿಂದ ನೇಮಕಗೊಂಡ **ಸಂಕಲನಕಾರ** (EDITOR)ನ ಕೆಲಸ ಇಲ್ಲಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮುಗಿಯಿತೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ

ಅಷ್ಟೂ ತುಂಡುಗಳ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನೂ ಜೋಪಾನವಾಗಿ ಕಾದಿಡುತ್ತಾರೆ. ಸಂಕಲನಕಾರ, ಆ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಹೋಗದೆ, ಅದರಿಂದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ತನ್ನ ಕೆಲಸವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸಂಕಲನಕಾರನ ಕೆಲಸಕ್ಕಾಗಿ ಹೀಗೆ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮುದ್ರಣವನ್ನು 'ಕೆಲಸದ ಮುದ್ರಣ' (WORKING PRINT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಸಂಕಲನಕಾರ ಮೊದಲಿಗೆ, ಈ ಚಿತ್ರೀಕೃತ ತುಂಡುಗಳ ರಾಶಿಯಲ್ಲಿರುವ 'ತ್ಯಕ್ತ ಚಿತ್ರಿಕೆ' (N.G.= NOT GOOD TAKES) ಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಎಸೆಯುತ್ತಾನೆ. ಅನಂತರ, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲೂ ಅನಗತ್ಯವೆಂದು ಸ್ಪಷ್ಟ ಕಾಣುವ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಹಾಕುತ್ತಾನೆ. ಅದಾದಮೇಲೆ, ಚಿತ್ರಲೇಖನದ ಕ್ರಮವನ್ನನುಸರಿಸಿ (ಚಿತ್ರದ ಘಟನೆಗಳ ನಿಜವಾದ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ) ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಆತ, ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಒಂದೇ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಹಲವು 'ಟೇಕ್'ಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮವಾದ್ದನ್ನೇ ಆಯ್ದುಕೊಂಡು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಇಲ್ಲಿ, ನೇರ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಹಿಂದೆ ಹೇಳಿದಂತೆ ತಂತ್ರಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಕೌಶಲಚಮತ್ಕಾರಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡ, ಚಮತ್ಕಾರ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನೂ (ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ) ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಒಟ್ಟಾರೆ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೆ **ಸ್ಥೂಲ ಸಂಕಲನ ಪಟ್ಟಿ** (ROUGH CUT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಮುಂದಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸಂಕಲನಕಾರ, ಚಿತ್ರದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕಸಿಮಾಡುತ್ತ ಹೊಂದಿಸುತ್ತ, ಚಿತ್ರ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವೂ ಆಕರ್ಷಕವೂ ಆಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ತನ್ನ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಆತ, ಚಿತ್ರದ ತುಣುಕುಗಳ ರಾಶಿಯಿಂದ ಆಯ್ದು ಆಯ್ದು ಜೋಡಿಸಿ ಸಮಗ್ರ ಚಿತ್ರಕೃತಿಯ ನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ, ಈ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ಆತ ಸ್ವತಂತ್ರನಲ್ಲ ; ಮೂಲ ಚಿತ್ರಲೇಖನಕ್ಕೆ ಬದ್ಧನಾಗಿ ನಿರ್ದೇಶಕನ ಆಶಯವನ್ನೂ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು, ಅವೆರಡಕ್ಕೂ ತಾನು ಹೊಣೆಯಾಗಿದ್ದುಕೊಂಡು ಆತ ತನ್ನ ನಿರ್ಮಾಣವನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ, ಅಪೇಕ್ಷಿತವಾದ ರೂಪ ಲಯ ಅರ್ಥ ಮುಂತಾದವು ಸಿದ್ಧಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಹಾಗೂ ಕೃತಿ ಸಮಗ್ರ ಸ್ವರೂಪದ್ದಾಗಿ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕಾರಣವಾಗುವಂಥದು ಈ ಸಂಕಲನಕ್ರಿಯೆಯಾದ್ದರಿಂದ ಇದು, ಸಾವಧಾನವಾದ ಪರಿಶೀಲನೆ ತಾಳ್ಮೆ ಹಾಗೂ ಕೌಶಲಗಳಿಂದ ನಡೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಂಕಲನಕಾರ, 'ಕೆಲಸದ ಮುದ್ರಣ' ವೆಂದು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನ ಕತ್ತರಿ ಆಡಿಸಿ, ಅದನ್ನು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತರೂಪಕ್ಕೆ ತಂದು ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಹಾಗೂ ಆ ಅಂತಿಮ ಸಂಕಲನ ನಿರ್ಮಾಪಕ ನಿರ್ದೇಶಕರಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಗೆಯಾದಮೇಲೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿ, ಭದ್ರವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಮೂಲದ ನೆಗೆಟಿವ್

ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ, ಅಗತ್ಯವಿರುವಲ್ಲಿ, (ಚಿತ್ರಿಕೆ–ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ದಾಟುಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲು) ಕ್ಷೀಣನ, ವರ್ಧನ, ಕ್ಷಯವರ್ಧನ ಮುಂತಾದ 'ತರಣತಂತ್ರ' ಅಥವಾ 'ದೃಕ್‌ತಂತ್ರ'ಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತರಣತಂತ್ರಗಳನ್ನೆಲ್ಲ. ಸಂಕಲನಕಾರನ ಸೂಚನೆಯನ್ನನುಸರಿಸಿ ತಂತ್ರಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಯಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾರೆ, ಹೀಗೆ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರದ ಸಂಕಲಿತ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಇದೀಗ. ಚಲನಚಿತ್ರವೊಂದರ 'ಚಿತ್ರಭಾಗ'ದ ಅಂತಿಮರೂಪ ಎನ್ನಬಹುದು. ಇದರಿಂದ, ನೇರ ಬೇಕೆನ್ನುವಷ್ಟು ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಸಂಕಲನಗೊಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಮೂಲ ನೆಗೆಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿ. ಒಂದು ಚಲನಚಿತ್ರಕೃತಿಯ ಮೂಲವಿಗ್ರಹ. ಅದರಿಂದ ಯಾವಾಗ ಬೇಕಾದರೂ ಚಿತ್ರದ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆದರೆ, ಈ ಮೂಲ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಮುದ್ರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋದಂತೆ, ಅದು ಕ್ರಮೇಣ ದುರ್ಬಲಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಅನಿವಾರ್ಯ, ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಎಷ್ಟೋ ಸಲ, ಈ ಮೂಲ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ್ನು ಹಾಗೇ ಭದ್ರವಾಗಿಟ್ಟು, ಅದರ ಇನ್ನೊಂದು ಯಥಾಪ್ರತಿ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ್ನು ಸಿದ್ಧಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆ ನಕಲಿನ (DUPE NEGETIVE) ಮುಖಾಂತರವಾಗಿ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ (ಪ್ರದರ್ಶನಪಟ್ಟಿ) ಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ.

ಧ್ವನಿಸಂಕಲನ, ಸಂಲಗ್ನ

ಸಂಕಲನಕಾರನ ಕೆಲಸದ ಜತೆಯಲ್ಲಿ, ಸಮಾಂತರವಾಗಿ ಸ್ಟುಡಿಯೊದ ಧ್ವನಿ ಇಲಾಖೆ ಕೂಡ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಸಂಕಲನಕಾರ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕತ್ತರಿಸುತ್ತ ಕೂಡಿಸುತ್ತ ಹೋದಂತೆ, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡ ಧ್ವನಿಪಥದ ಪಟ್ಟಿಕೂಡ ಸಂಕಲಿತಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಸಂಭಾಷಣೆ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು, ಕಾರಣಾಂತರದಿಂದ ದಾಖಲಾಗದೆ ಉಳಿದಿರಬಹುದು ; ಅಥವಾ, ದಾಖಲಾದ್ದು ಅತೃಪ್ತಿಕರವಿರಬಹುದು, ಅಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಆ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಾತ್ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮುಖ್ಯ ಶಬ್ದಪಥಕ್ಕೆ ಅನಂತರ ಕೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನು ಶಬ್ದಪಥಕ್ಕೆ, ಸಂಭಾಷಣೆಗಳ ಮುಖ್ಯಪಥವಲ್ಲದೆ ಸಂಗೀತ ಹಾಗೂ ಪರಿಣಾಮ ಶಬ್ದಗಳ ಪಥಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸಂಗೀತನಿರ್ದೇಶಕ, ಚಿತ್ರದ ಸಂಗೀತಭಾಗಗಳನ್ನು ಯೋಜಿಸಿಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಹಾಡಿನ ಜೊತೆ

ಅಭಿನಯವಿರುವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ, ಹಾಡನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆಯೇ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ, ಅಂಥಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಹಾಡನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಂತದಲ್ಲೇ ಸಂಗೀತ ನಿರ್ದೇಶಕನ ಕೆಲಸ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ.

ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣಕಾರ (SOUND RECORDIST) ಅಗತ್ಯವಾದ ಪರಿಣಾಮಶಬ್ದ ಪಥ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ಆತ ನೇರ ಆಕರಗಳಿಂದ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಅಥವಾ ದಾಸ್ತಾನು ಮುದ್ರಿಕೆಗಳಿಂದ ಆಯ್ದು ಕೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಹೀಗೆ, ಸಂಗೀತ, ಪರಿಣಾಮಶಬ್ದ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ (ಕೆಲವುವೇಳೆ, ಹತ್ತು ಹನ್ನೆರಡರ ತನಕ) ಅನುಶಬ್ದಪಥಗಳು ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಅಂತಿಮವಾಗಿ; **ಧ್ವನಿಸಂಕಲನಕಾರ** (SOUND EDITOR), ಈ ಮುಖ್ಯಶಬ್ದಪಥವನ್ನೂ ಈ ಅನುಶಬ್ದಪಥಗಳನ್ನೂ ಸೂಕ್ತರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮಿಶ್ರಣಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೆ ; ಯಾಯಾವ ಸದ್ದುಗಳು ಯಾಯಾವ ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿರಬೇಕೆನ್ನುವುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ, ಹಲವಾರು ಗಾತ್ರಗಳ ಹಲವಾರು ಬಗೆಯ ಧ್ವನಿಗಳು ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರುವ, ಉದ್ದಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗುವ ಸಮಗ್ರ ಧ್ವನಿಪಥವನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸುತ್ತಾನೆ.

ಸಂಕಲನಗೊಂಡು ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಅಂತಿಮ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (ಋಣಪಟ್ಟಿ) ಹಾಗೂ ಸಂಕಲಿತ ಅಂತಿಮ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ (ಋಣಪಟ್ಟಿ) ಇವುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ, ಅಂತಿಮವಾದ **ಸಂಲಗ್ನಪಟ್ಟಿ** (MARRIED PRINT) ಯನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಅಂತಿಮ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ (ಧನಪಟ್ಟಿ) ಯಲ್ಲಿ ಶಬ್ದಧ್ವನಿಗಳೆರಡೂ ಏಕತ್ರ ದಾಖಲಾಗಿದ್ದು, ಅದನ್ನು ನೇರ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಬಳಸಲು ಬರುವಂತಿರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನೇ **ಪ್ರದರ್ಶನಪಟ್ಟಿ** ಅಥವಾ **ಪ್ರದರ್ಶನ ಮುದ್ರಣ** (RELEASE PRINT) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಒಂದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಅನೇಕ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ, ಇಂಥ ಹಲವು ಸಂಖ್ಯೆಯ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಇಲ್ಲಿಗೆ, ನಿರ್ದೇಶಕನೇ ಮುಂತಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಕಲಾವಿರು ಹಾಗೂ ತಂತ್ರಜ್ಞರ ಕೆಲಸ ಮುಗಿದಂತೆ. ಆದರೆ ನಿರ್ಮಾಪಕನ ಕೆಲಸ ಮುಗಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಚಿತ್ರ ಎಲ್ಲ ಕಡೆ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ತಲುಪಬೇಕು ; ತೊಡಗಿಸಿದ ಹಣವನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕೊಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಸಾಧ್ಯವಾದಮಟ್ಟಿಗೂ ಲಾಭವನ್ನು ದೊರಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅದನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ನಿರ್ಮಾಪಕನ ಮುಂದಿನ ಹೊಣೆ.

ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಹಂಚಿಕೆ

ಯಾವುದೇ ಚಿತ್ರವಾದರೂ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಮೊದಲು, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಆಯಾ

ದೇಶದ ಸರ್ಕಾರದ **ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ** (CENSOR BOARD) ಯಿಂದ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಅನುಮತಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. (ಕೆಲವೇ ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಸರ್ಕಾರಿ ನಿಯಂತ್ರಣವಿಲ್ಲ. ಉದಾ—ಅಮೆರಿಕ. ಆದರೆ ಅಲ್ಲಿ, ನಿರ್ಮಾಪಕರ ಸಂಘವೇ ಸ್ವಯಂ ನಿಯಂತ್ರಣದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದೆ.)

ನಿಯಂತ್ರಣ ಮಂಡಲಿ, (ಇಡಿಯಾಗಿ ಅಥವಾ ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಹಾಕಿ) ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಅನುಮತಿ ಕೊಟ್ಟಮೇಲೆ ನಿರ್ಮಾಪಕ, ಚಿತ್ರದ ವಿಸ್ತೃತ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ **ಹಂಚಿಕೆದಾರ** (DISTRIBUTOR) ನನ್ನು ಸಂಪರ್ಕಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಹಂಚಿಕೆದಾರನೂ ತನ್ನದೇ ಆದ ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಪ್ರದರ್ಶನ ಮಂದಿರಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ ಅಥವಾ ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಮಂದಿರಗಳ ಜೊತೆ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಒಪ್ಪಂದವಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾನೆ. ಚಿತ್ರ, ಆತನ ಮೂಲಕವಾಗಿ ಚಿತ್ರಮಂದಿರಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಿರಂಗ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ನಿರ್ಮಾಣ ಕೋಷ್ಟಕ

ಚಲನಚಿತ್ರದ ನಿರ್ಮಾಣವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳನ್ನೂ ಅಲ್ಲಿನ ಸಾಧನೆಗಳು ಹಾಗೂ ಆಗತ್ಯವಾಗುವ ಕಲಾವಿದರು, ತಂತ್ರಜ್ಞರು, ಯಂತ್ರಗಳು, ಸಲಕರಣೆಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳ ವಿವರಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಪುನಃ, ನೆನಪಿಗಾಗಿ ಸಂಕ್ಷೇಪವಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. (**ನೋಡಿ**—ಇದರದೇ ಕೋಷ್ಟಕವನ್ನೂ ಮುಂದಿನ ಪುಟದಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿದೆ.)

I ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಪೂರ್ವಹಂತ

ಸಾಧನೆ : ಹೊಳಹು—ನಿರೂಪಣೆ—ಚಿತ್ರನಾಟಕ—ಚಿತ್ರೀಕರಣಲೇಖನ—ವಿಖಂಡನಲೇಖ ಇ., ಕಾಗದದ ಮೇಲಿನ ರಚನೆಗಳು

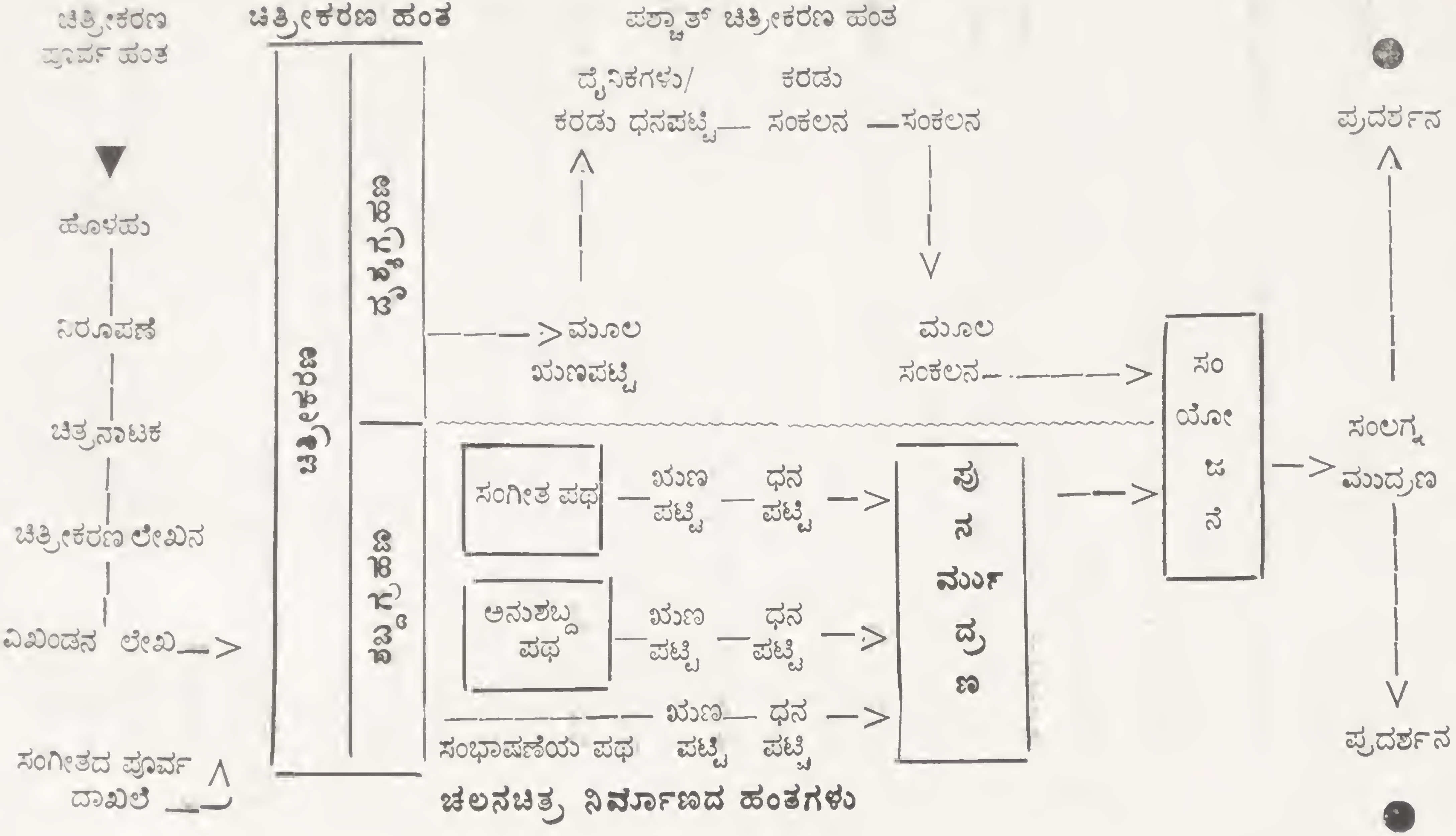
ಮತ್ತು, ಸಂಗೀತದ ಪೂರ್ವದಾಖಲೆ (ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ),

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ : ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ನಿಜಸ್ಥಳದ ಶೋಧನೆ,
ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಗಳ ಯೋಜನೆ ನಕ್ಷೆ ನಿರ್ಮಾಣ ಇ.,

ನಟರು ಮತ್ತು ಇತರ ತಂತ್ರಜ್ಞರ ಆಯ್ಕೆ,

ಸಂಗೀತದ ಪೂರ್ವದಾಖಲೆ ಇ.,

ಕಲಾವಿದರು ತಂತ್ರಜ್ಞರು : ನಿರ್ಮಾಪಕ, ನಿರ್ದೇಶಕ, ಕಥಾಲೇಖಕ, ಚಿತ್ರನಾಟಕ ಲೇಖಕ, ಸಂಭಾಷಣ ಲೇಖಕ, ಗೀತಲೇಖಕ. ಸಂಗೀತ ನಿರ್ದೇಶಕ,



ಚಲನಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣದ ಹಂತಗಳು

ಸಂಗೀತಗಾರರು, ಧ್ವನಿಗ್ರಾಹಕ, ಕಲಾನಿರ್ದೇಶಕ ಮತ್ತು ಇವರೆಲ್ಲರ ಸಹಾಯಕರು.

ಯಂತ್ರಗಳು : (ಅಗತ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ) ಸಂಗೀತದ ಪೂರ್ವದಾಖಲೆಗೆ ಕಾಂತಪಟ್ಟಿಯ ಧ್ವನಿಮುದ್ರಣ ಯಂತ್ರ.

ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಶಬ್ದಗ್ರಹಣದ ಸ್ಟುಡಿಯೊ, ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ.

II ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹಂತ

ಬೆಳವಣಿಗೆ : ಚಿತ್ರಮೂಲಗಳನ್ನು ಅಣಿಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು (ಸೂಕ್ತ ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯೊಡನೆ) ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ; ಸಾಧ್ಯವಾದ ಧ್ವನಿಗಳ (ಸಂಭಾಷಣೆ ಇ.,) ದಾಖಲೆ

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ : ನಿಜಸ್ಥಳ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ದೃಶ್ಯಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹಾಗೂ ಸಾಧ್ಯವಾದ ಧ್ವನಿಗಳ ದಾಖಲು,

ಮತ್ತು–ಪ್ರತಿದಿನ ದೈನಿಕಪಟ್ಟಿಗಳ ಮುದ್ರಣ.

ಕಲಾವಿದರು ತಂತ್ರಜ್ಞರು : ನಿರ್ದೇಶಕ, ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ, ದೀಪದ ಹುಡುಗರು, ಪ್ರಸಾಧನಕಾರ, ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವ ಹುಡುಗ, ಸಹಾಯಕರು ; ಧ್ವನಿಗ್ರಾಹಕ, ಸಹಾಯಕರು.

ಯಂತ್ರಗಳು : ಕೆಮೆರಾ ಮತ್ತು ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳು, ಮಾಪಕಗಳು, ಶೋಧಕಗಳು, ಶಕಟ ಆಕಾಶಗರಡಿ ಮುಂತಾದ ಕೆಮೆರಾ ನಿರ್ವಹಣ ಸಾಧನಗಳು ಇ., ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣಯಂತ್ರ, (ಹೆಚ್ಚಾಗಿ—ಕಾಂತಧ್ವನಿಗ್ರಹಣ ಯಂತ್ರವಾದ ನಾಗರಾ) ಇ.,

ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಸ್ಟುಡಿಯೋ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಗಳು, ನಿಜಸ್ಥಳಗಳು, ವೇಷಭೂಷಣಗಳು, ರಂಗವಸ್ತುಗಳು ; ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ, ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ, ಕಾಂತಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ ಇ.,

III ಪಶ್ಚಾತ್‌ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹಂತ

೧. ಸಂಲಕನ

ಸಾಧನೆ : ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಯೋಜಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಕಲಿಸಿಕೊಂಡು, ಅದಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಧ್ವನಿಪಥಗಳನ್ನು ಹೊಂದಾಣಿಕೆಗೊಳಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ : ದೃಶ್ಯಖಂಡ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ, ಅಗತ್ಯವಾದ ಕೃತಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಜೋಡಣೆ, ಸ್ಥೂಲಸಂಕಲನ, ಅಂತಿಮ ಸಂಕಲನ, ಮೂಲ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಂಕಲನ, ದೃಕ್‌ತಂತ್ರಯೋಜನೆ ಇ.,

ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯಾಗುವ ಧ್ವನಿಪಥಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಇ.,

ಕಲಾವಿದರು ತಂತ್ರಜ್ಞರು :

ನಿರ್ದೇಶಕ, ಸಂಕಲನಕಾರ, ಧ್ವನಿಗ್ರಾಹಕ ಮತ್ತು ಸಹಾಯಕರು.

ಯಂತ್ರಗಳು : ಕೃತಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಯಂತ್ರಗಳು, ಮೊಪಿಯೊಲ/ಸ್ಟೀನ್‌ಬೆಕ್, ಸಂಕಲನ ಮೇಜು, ಸಂಯೋಜಿಕೆ, ಧ್ವನಿಯಂತ್ರ ಇ., ದೃಕ್‌ಮುದ್ರಣ ಯಂತ್ರ ಇ.,

ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಕೃತಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ಸಲಕರಣೆಗಳು, ಧ್ವನಿ ಸ್ಟುಡಿಯೊ, ತಂತ್ರಶಾಲೆಯ ಸಂಸ್ಕರಣ ಸಲಕರಣೆಗಳು, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿ ಇ.,

೨. ಧ್ವನಿಪುನರ್ಮುದ್ರಣ

ಸಾಧನೆ : ಧ್ವನಿಪಥಗಳ ಸಂಯೋಜನೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರಧ್ವನಿಗಳೆರಡೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡ ಅಂತಿಮವಾದ ಸಂಲಗ್ನ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ (ಪ್ರದರ್ಶನಪಟ್ಟಿ) ಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು.

ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ : ಹೊಂದಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಧ್ವನಿಪಥಗಳನ್ನು ಅಗತ್ಯವಾದ ಗಾತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಯೋಜಿಸಿ ಏಕತ್ರ ಒಂದೇ ಪಟ್ಟಿಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಸಂಲಗ್ನಮುದ್ರಣ ತಯಾರಿಸುವುದು.

ಕಲಾವಿದರು ತಂತ್ರಜ್ಞರು : ನಿರ್ದೇಶಕ, ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣಕಾರ, ಧ್ವನಿ ಸಂಕಲನಕಾರ, ಸಹಾಯಕರು ಇ,,

ಯಂತ್ರಗಳು : ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣಯಂತ್ರ, ಧ್ವನಿಸಂಯೋಜಿಕೆ ಇ.,

ಸಲಕರಣೆಗಳು : ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ, ಪ್ರಯೋಗಾಲಯ, ಸಂಸ್ಕರಣ ಸಲಕರಣೆ ಇ.,

ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವೈವಿಧ್ಯಗಳು

ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಅಂಥ ನಿಶ್ಚಿತವಾದುವೇನೂ ಅಲ್ಲ, ದೇಶದಿಂದ ದೇಶಕ್ಕೆ ಕೆಲಮಟ್ಟಿಗೆ ಬದಲಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಬೇಕು. ಅಲ್ಲದೆ, ನಿರ್ಮಾಣ ಸಂಘಟನೆ–ಸ್ಟುಡಿಯೊ ಸಂಘಟನೆಗಳ ಉದ್ದೇಶ, ಮಾಲಿಕತ್ವ, ತಯಾರಿಕೆ ಇವುಗಳನ್ನನುಸರಿಸಿ ಕೂಡ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ವ್ಯವಸ್ಥಾ ಭೇದಗಳು ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ. ಲಾಭಕ್ಕಾಗಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೊಂಡ ಉದ್ಯಮಚಿತ್ರ ಸಂಸ್ಥೆಗಳದ್ದು ಒಂದು ರೀತಿ, ಪ್ರಚಾರ ಶಿಕ್ಷಣಗಳಿಗಾಗಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೊಂಡ ಸರ್ಕಾರಿ ಚಿತ್ರಸಂಸ್ಥೆಗಳದ್ದು ಒಂದು ರೀತಿ, ಕೇವಲ ಕಲಾತ್ಮಕ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅಥವಾ ಗಂಭೀರ ಚಿತ್ರಗಳ ನಿರ್ಮಾಣ ಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಸಂಘಟಿತವಾದ ಸಂಸ್ಥೆಗಳದ್ದು ಒಂದು ರೀತಿ—ಮುಂತಾಗಿ. ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಶರಣಾಗದೆ, ೧೯೧೮ ರಷ್ಟು ಹಿಂದೆಯೇ, ಒಂಟಿಯಾಗಿ ಕೆಮೆರಾ ಹೊತ್ತು ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅತ್ಯಪೂರ್ವ ಡಾಕುಮೆಂಟರಿ ಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಸಿದ ರಾಬರ್ಟ್ ಫ್ಲಾಹರ್ಟಿಯಂಥವರ ಪರಂಪರೆಯೂ ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ, ಈ ತನಕವೂ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡೇ ಬಂದಿದೆ.

ನಿಜಚಿತ್ರ ಅಭಿನಯ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲದೆ, ಉಜ್ಜೀವನಚಿತ್ರ ಚಮತ್ಕಾರಚಿತ್ರಗಳ ಮೂರನೆಯ ಮಾರ್ಗವೂ ಒಂದಿದೆಯಷ್ಟೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ವಾಲ್ಟ್ ಡಿಸ್ನೆ ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡ ಅಪಾರಬೃಹತ್ತಿನ ಉದ್ಯಮ ಸ್ಟುಡಿಯೊದಂಥ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿಂದ ಹಿಡಿದು. ಚಿಕ್ಕ ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಘಟಕಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಉದಾಹರಣೆಯ ತನಕ, ವಿಸ್ತಾರವಾದ ಭಿನ್ನತೆ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿದ ಈ ವೃತ್ತಿರಂಗವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು, ಆಸಕ್ತ ಹವ್ಯಾಸಿ ಚಿತ್ರಕರ್ತರ ಬೇರೆಯೇ ಆದ ಹವ್ಯಾಸಿ ರಂಗವೂ ಇದೆ. ಈ ಎಲ್ಲ ಕಾರಣಗಳಿಂದ ಸ್ಟುಡಿಯೊ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಬಗ್ಗೆ ನಾವು ಗಮನಿಸಿರುವ ಸಂಗತಿಗಳು ಕೇವಲ ದಿಗ್ದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ ಮಾತ್ರ—ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಸಿನೆಮಾ, ಯಂತ್ರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿರುವುದರಿಂದಲೇ ಅದರ ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡಿವೆ ; ಈ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ–ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳಿಂದ ಅದೊಂದು ಸಾಮೂಹಿಕ ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು. ಹಾಗೆ ಸಾಮೂಹಿಕ ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾದ್ದರಿಂದ ಅದಕ್ಕೊಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ನಿರ್ಮಾಣಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡುಬಂದಿತು. ಹೀಗಿರುವುದರಿಂದ, ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ–ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ಹೇಗೋ ಹಾಗೆ, ನಿರ್ಮಾಣಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಕೂಡ ಸಿನೆಮಾದ ಸ್ವರೂಪದ ಮೂಲ ಅಂಶವೇ ಆಗಿದೆ.

೫. ಭಾಷಾ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

ಚಿತ್ರ ಮತ್ತು ಚಲನೆಯನ್ನು ತತ್ಕ್ಷತಿ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಪ್ರದರ್ಶಿಸು ವಂಥದೇ ಸಿನೆಮಾ—ಎಂಬ ಸಿನೆಮಾದ ಸ್ಥೂಲ ಲಕ್ಷಣವನ್ನು ಮೊದಲ ಅಧ್ಯಾಯದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಸಿನೆಮಾ ಹುಟ್ಟಿದ ಹೊಸದರಲ್ಲಿಯಾದರೆ ಒಮ್ಮೆ ಅದಕ್ಕೆ ಈ ಲಕ್ಷಣ ಸಾಕಾಗಬಹುದಿತ್ತು. ಆದರೆ, ಅದು ಕ್ರಮೇಣ ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಬಂದಂತೆ, **ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಚಮತ್ಕಾರ**ವಷ್ಟೇ ಆಗಿ ಉಳಿಯದೆ **ಭಾಷೆ**ಯ ಹೊಸ ಸ್ವರೂಪವನ್ನೇ ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿತು ಎಂಬುದನ್ನೂ ನಾವು ಗಮನಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದೇವೆ.

ಸಿನೆಮಾ ಒಂದು ಭಾಷೆ ಎಂಬ ಮಾತು

ಸಿನೆಮಾ ಒಂದು **ಭಾಷೆ** ಎಂಬ ಮಾತು ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದರೂ ಆ ಕಲ್ಪನೆ ನಮ್ಮಲ್ಲಿ ದೃಢವಾಗಿ ಬೇರುಬಿಟ್ಟಿದೆ ಎನಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಇವೊತ್ತಿಗೆ ಕೂಡ ಚಲನಚಿತ್ರ ವನ್ನು, 'ಅಗ್ಗದ ಮನೋರಂಜನೆ, ಬದುಕಿನ ಗಂಭೀರ ಮುಖದೊಡನೆ ಇದಕ್ಕೆ ಯಾವ ಸಂಬಂಧವೂ ಇಲ್ಲ' ಎಂದು ದೇವರಾಣೆ ನಂಬಿಕೊಂಡಿರುವ ಪ್ರೌಢರಿದ್ದಾರೆ; 'ಇದು ಕೇವಲ ಕಲಾಮಾಧ್ಯಮ, ಕಲೆಯುಳ್ಳದ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಉದಾಸೀನವೇ ಮದ್ದು' ಎಂದು ಉಳಿದವರನ್ನು ನಗುವ ಶುದ್ಧರಿದ್ದಾರೆ; 'ಸಮಾಜೋದ್ಧಾರಕ್ಕೂ ಸಮೂಹಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೂ ಬಳಕೆಯಾಗಬೇಕಾದ್ದು ಹಲವರಿಂದು ಹಾಳು ಮಾಡುತ್ತಿದೆಯಲ್ಲ' ಎಂದು ಕನಲುವ ಉದ್ಧಾರೋತ್ಸಾಹಿಗಳೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಇರಲಿ. ನಾವು ವಾಸ್ತವವನ್ನೇ ನೋಡೋಣ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಎಂಟು ದಶಕಗಳ ಹ್ರಸ್ವ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ಈತನಕ ತಯಾರಾಗಿ ಬಂದಿರುವ ಕೃತಿಗಳ ರಾಶಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿದರೆ—ಇದರಲ್ಲಿನ ದೊಡ್ಡ ಭಾಗ ರಂಜನೆಗೆ ಮೀಸಲಾದ ಉದ್ಯಮ ಚಿತ್ರಗಳದ್ದು. ಅವುಗಳಲ್ಲಾದರೂ ಉತ್ತಮ ಕನಿಷ್ಠಗಳ ನೂರಾರು ದರ್ಜೆಗಳಿವೆ. ಈ ಭಾಗವನ್ನು ಬಿಟ್ಟರೆ, ಪ್ರಾಚೀನವಾದ ನಮ್ಮ ಇತರ ಕಲಾಪ್ರಕಾರಗಳು ಯಾವ ಮಹತ್ತನ್ನು ಸಾಧಿಸಿದ್ದಾವೋ ಅದಕ್ಕೆ ಕಡಿಮೆಯಿಲ್ಲದ ಮಹತ್ತನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ನಿಂತಿರುವ ಕಲಾಚಿತ್ರಗಳಿದ್ದಾವೆ. ಕಲಾಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಅದೇ ಶ್ರದ್ಧೆ ಮತ್ತು ನಿಷ್ಠೆಯಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದ ಗಂಭೀರ ಚಿತ್ರಗಳಿದ್ದಾವೆ—ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ವೈಜ್ಞಾನಿಕಗಳು, ಸಾಮಾಜಿಕ ದಾಖಲೆಗಳು, ಅಧ್ಯಯನ ಸಹಾಯಕಗಳು, ಪ್ರವಾಸ ಚಿತ್ರಗಳು, ವಾರ್ತಾ ಚಿತ್ರಗಳು, ಸಮೀಕ್ಷಾ ಚಿತ್ರಗಳು, ವಿಮರ್ಶಕ ಚಿತ್ರಗಳು, ಮಕ್ಕಳ ಚಿತ್ರಗಳು ಮುಂತಾಗಿ. ಬೇಕೆನ್ನುವ ಸಂಗೀತವನ್ನೋ ಭಾಷಣಸಂಭಾಷಣೆ ಗಳನ್ನೋ ಧ್ವನಿಮುದ್ರಣದ ಮೂಲಕ ದಾಖಲಿಸಿಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ರೂಪ–ಧ್ವನಿ–

ಚಲನೆಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವ ಸಾಧನವಾಗಿಯೂ ಸಿನೆಮಾ ಬಳಕೆಯಾಗಿದೆ. ಹೋಲುವೆ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ—ಪುಸ್ತಕರಾಶಿ ಇರುವ ಹಾಗೆ: ಬರೆದು ಮುದ್ರಿಸಿದ ಎಲ್ಲವೂ ಸಾಹಿತ್ಯ ವಲ್ಲ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕಾನೇಕ ದರ್ಜೆಗಳ ಸಾಹಿತ್ಯವೂ ಇರುತ್ತದೆ; ವ್ಯವಹಾರಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ತಿಳಿವಳಿಕೆ ಕೊಡುವಂಥವಿರುತ್ತವೆ; ಶಾಸ್ತ್ರಗ್ರಂಥಗಳಿರುತ್ತವೆ; ಮನೋ ರಂಜನೆಗೆ ಕಾಲಸವೆಸಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವಂಥ—ಚೊಕ್ಕವೋ ಕೊಳಕೋ—ದೊಡ್ಡ ರಾಶಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ.

ಹಾಗೇ ಚಲನಚಿತ್ರ. ಅದೊಂದು **ಭಾಷೆ**; ಮನುಷ್ಯಮನುಷ್ಯರ ನಡುವೆ **ಸಂಪರ್ಕ ಕಲ್ಪಿಸುವ ಮಾಧ್ಯಮ**.

ಮಾನವನ ದೀರ್ಘ ಇತಿಹಾಸದಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧನಗಳು ಹಲವು. ಒಂದು ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಅವೆಲ್ಲವನ್ನೂ **ಭಾಷೆ** ಯೆಂದೇ ಹೇಳಬಹುದು. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳೇ ಅಲ್ಲದೆ, ಚಿತ್ರ ಶಿಲ್ಪ ಸಂಗೀತ ನೃತ್ಯ ರಂಗಭೂಮಿ ಮುಂತಾದವು ಕೂಡ ಸಂಪರ್ಕಸಾಧನಗಳಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡಂಥವು. ಅವೆಲ್ಲ ಮನುಷ್ಯನ ವಿಶಿಷ್ಟ ಭಾಷೆಗಳೇ.

ಮನುಷ್ಯನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಮನುಷ್ಯ–ಮನುಷ್ಯರ ನಡುವಣ ಸಂಪರ್ಕ ಹಲವು ಸ್ತರಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದು ಸಾಧ್ಯ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇದು ಬೌದ್ಧಿಕವಿರಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮಾನಸಿಕವಿರಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅನುಭವಿಕವಿರಬಹದು—ಮುಂತಾಗಿ. ಆ ಪ್ರಕಾರ ಭಾಷೆಯಲ್ಲೂ ಹಲವು ಸ್ತರಗಳು ಕಲ್ಪಿತವಾಗುತ್ತವೆ. ಬಹಳ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ—ಭಾಷೆ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ, **ಶಾಸ್ತ್ರಕ್ಕಾಗಿ** ಬಳಕೆಯಾಗ ಬಹುದು, **ವ್ಯವಹಾರಕ್ಕಾಗಿ** ಬಳಕೆಯಾಗಬಹುದು ಅಥವಾ **ಕಲೆಗಾಗಿ** ಬಳಕೆಯಾಗ ಬಹುದು.

ತೀರ ಆರಂಭಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಅಂಗೋಪಾಂಗವಿಕ್ಷೇಪಗಳಿಂದ ರೂಪುಗೊಂಡ ಅಭಿನಯ ಭಾಷೆಯೇ ಮನುಷ್ಯರ ವ್ಯವಹಾರಕ್ಕೆ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಚಿತ್ರ ಕೂಡ ಮನುಷ್ಯನ ಆರಂಭದ ಒಂದು ಭಾಷೆಯಾಗಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಕ್ರಮೇಣ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳು ರೂಪುಗೊಂಡು ಬೆಳೆದಹಾಗೆ ಇನ್ನಿತರ ಭಾಷೆಗಳ ಬಳಕೆ ಮಿತ ಗೊಂಡಿತು. ಎಂದರೆ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಭಾಷೆಗಳು ಕ್ರಮೇಣ, ಶಾಸ್ತ್ರ ವ್ಯವಹಾರಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗದೆ, ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಲಾಮಾಧ್ಯಮ ವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡವು.

ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಚಿತ್ರಭಾಷೆಯನ್ನೇ ನೋಡಬಹುದು. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳು ಬೆಳೆದ ಹಾಗೆ, ಚಿತ್ರಭಾಷೆಯ ಉಪಯೋಗ ಮಿತಗೊಳ್ಳುತ್ತ ಬಂದಿತು. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯ ಲಿಪಿಸಂಕೇತಗಳಲ್ಲಿ ಅದು ಅವಶೇಷವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡಿತು. ಕೆಮೆರಾ ಶೋಧವಾಗಿ ಬಿಂಬಗ್ರಹಣ ಸಾಧ್ಯವಾದಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಭಾಷೆಯು—ಎಂದರೆ, ಲಿಖಿತ

ಚಿತ್ರದ ಭಾಷೆಯ—ಉಪಯೋಗ ಮತ್ತೂ ವಿಶದಗೊಂಡಿತು.

ಹೀಗೆ ಮನುಷ್ಯನ ನಾಗರಿಕತೆಯ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯೇ ಸಾರ್ವಭೌಮವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ಇದು ಶಾಸ್ತ್ರ ವ್ಯವಹಾರ ಕಲೆ ಮುಂತಾದ ಸಮಸ್ತ ಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲೂ ಸಂಪರ್ಕದ ಸಮರ್ಥ ಸಾಧನವಾಗಿ ಸ್ಥಾಪನೆಗೊಂಡಿದೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ, ಉಳಿದ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಭಾಷೆಗಳೆಲ್ಲ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ **ಕಲಾಭಾಷೆ**ಗಳಾಗಿ ವಿಶದಗೊಂಡಿವೆ ಹಾಗೂ ಶಾಬ್ದಿಕಭಾಷೆ **ಪೂರ್ಣಭಾಷೆ**ಯಾಗಿ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಚಲನಚಿತ್ರವೆಂಬ ಹೊಸ ಭಾಷೆ ಕೂಡ, ಶಾಬ್ದಿಕಭಾಷೆಯ ಹಾಗೇ **ಪೂರ್ಣಭಾಷೆ**ಯಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳತೊಡಗಿದೆ ಎನ್ನಬಹುದು. ಅದೀಗ ಶಾಸ್ತ್ರ ವ್ಯವಹಾರ ಕಲೆ ಮುಂತಾದ ಸಮಸ್ತ ರೀತಿಯ ಬಳಕೆಗೂ ಮೈಗೊಟ್ಟು ಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದೆ.

ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆ ಹಾಗೂ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆ––ಹೋಲಿಕೆ

ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗೂ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಗೂ ಇರುವ ಸಾಮ್ಯ–ವೈಷಮ್ಯಗಳನ್ನು ಕೊಂಚ ಗಮನಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಸ್ವರೂಪ ಮತ್ತು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯ ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಂಡೀತು.

ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯೆನ್ನುವುದು ಸಂಕೇತಸಮೂಹಗಳಿಂದ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಒಂದು ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮ. ಮನುಷ್ಯ ಇದನ್ನು ಬುದ್ಧಿಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕಲಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಪ್ರದೇಶದ ಜನ ಒಂದೊಂದು ರೀತಿಯ ಸಂಕೇತಸಮೂಹಗಳನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು ಬಳಸುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದಾರೆ ಮತ್ತು ಒಂದೊಂದು ಸಂಕೇತಸಮೂಹವೂ ಒಂದೊಂದು ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ಭಾಷೆಗೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಎರಡು ಅಂಗಗಳು : **೧. ಶಬ್ದಕೋಶ ೨. ವ್ಯಾಕರಣ.** ಶಬ್ದಕೋಶವೆನ್ನುವುದು ಆ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿರುವ ಸಂಕೇತಗಳ ಸಮೂಹ. ಈ ಬಿಡಿ ಸಂಕೇತಗಳು, ಅರ್ಥಾತ್ ಶಬ್ದಗಳು, ಭಾಷೆಯ ಮೂಲಘಟಕಗಳಾಗಿವೆ. ಯಾವುದೊಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದು ಶಬ್ದದ ಕೆಲಸ. ಆದರೆ, ಆ ವಸ್ತುವಿನ ಬಗ್ಗೆ ಏನನ್ನಾದರೂ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ, ಅಂಥ ಕೆಲವು ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ನಿಯಮಪ್ರಕಾರ ಜೋಡಿಸಿ ವಾಕ್ಯ ಮಾಡಬೇಕು. ಹಾಗೆ ವಾಕ್ಯ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮೊದಲು, ಶಬ್ದಗಳಿಗೆ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಗತ್ಯವಾದ **ಸಂಸ್ಕಾರ** ಆಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಗೆ ಯೋಗ್ಯವಾಗಲಿಕ್ಕೆ ಶಬ್ದಗಳಿಗೆ ಆಗಬೇಕಾದ ಸಂಸ್ಕಾರವನ್ನು **ಪದಸಿದ್ಧಿ** ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ, ಅವು ಕೂಡಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ವಾಕ್ಯವಾಗುವುದಕ್ಕೆ **ವಾಕ್ಯಸಿದ್ಧಿ**

ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಈ ಪದಸಿದ್ಧಿ ಹಾಗೂ ವಾಕ್ಯಸಿದ್ಧಿಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳು ಕಲ್ಪಿತಗೊಂಡಿರುತ್ತವೆ. ಅಂಥ ನಿಯಮಗಳ ಸಮೂಹವನ್ನೇ **ವ್ಯಾಕರಣ** ಎನ್ನುತ್ತೇವೆ. ಶಬ್ದಗಳ ಹಾಗೆ ವ್ಯಾಕರಣವೂ ಮನುಷ್ಯ ಬುದ್ಧಿಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡದ್ದು, ಕಲಿತು ಬಳಸಬೇಕಾದ್ದು ಮತ್ತು ಭಾಷೆ ಭಾಷೆಗೆ ಬೇರೆಯೇ ಇರುವಂಥದ್ದು. ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಾದರೂ ಶಬ್ದ ಅಥವಾ ಸಂಕೇತಗಳು ನಿಯಮಿತವಾಗಿರುತ್ತವೆ ; ಅವುಗಳನ್ನು, ಸ್ವಲ್ಪ ಕಷ್ಟವಾದರೂ, ಎಣಿಸಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯ. ಶಬ್ದಗಳು ನಿಯಮಿತವಾಗಿದ್ದರೂ ವ್ಯಾಕರಣಬಲದಿಂದ ಅವುಗಳಿಂದಲೇ ಅಸಂಖ್ಯಾತವಾದ ಅನಂತ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ಹೊರಡಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಈಗ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಭಾಷೆಯ ಬಗ್ಗೆ ನೋಡೋಣ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷಗಳಿಗೆ **ಶಬ್ದ** ಅಥವಾ **ಪದ** ಮೂಲಘಟಕವಾಗಿರುವ ಹಾಗೆ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಮೂಲಘಟಕ ಯಾವುದು ? ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿರುವುದು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಅತ್ಯಂತ ಕನಿಷ್ಠ ಘಟಕವೆಂದರೆ, ಒಂದೊಂದು **ಚಿತ್ರಚೌಕ.** ಆದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವಾಗ ಈ ಒಂದೊಂದು **ಚೌಕ**ವೂ ವಿವಿಕ್ತವಾಗಿ ಕಾಣಸಿಗುವುದೇ ಇಲ್ಲ. ಈ ಚೌಕಗಳು ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಲೀನಗೊಂಡು ತಮ್ಮ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಅಳಿಸಿಕೊಂಡಾಗಲೇ ಚಲನೆಯ ಭಾಸ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ ಹಾಗೂ ಚಲನಚಿತ್ರ ಅಸ್ತಿತ್ವಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಚೌಕಕ್ಕೆ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ವಿವಿಕ್ತವಾದ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿಲ್ಲ. ಆ ಕಾರಣ ಅದನ್ನು ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮೂಲಘಟಕ ಎಂದು ಭಾವಿಸಲಿಕ್ಕಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯೊಡನೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿ ಬೇಕಿದ್ದರೆ, ಒಂದೊಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕವನ್ನು ಭಾಷೆಯ ಒಂದೊಂದು **ವರ್ಣ** (ಅಕ್ಷರ) ಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಕೆಗೆ ಸಿಗುವ ಹಾಗೂ ಒಂದು ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ತನಗೆ ತಾನು ವಿವಿಕ್ತವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬಲ್ಲ ಕನಿಷ್ಠ ಘಟಕವೆಂದರೆ **ಚಿತ್ರಿಕೆ** ಅಥವಾ ಚಿತ್ರಖಂಡ. ಇದನ್ನು ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯ ಶಬ್ದ ಅಥವಾ ಪದದೊಡನೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮೂಲ ಘಟಕವಾದ ಈ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಕೇವಲ ದೃಶ್ಯವಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ; ಅದರಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿಯೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ರೂಪಧ್ವನಿಗಳು ಅವಳಿಯಾಗಿ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ, ಆದರಲ್ಲಿ ಚಲನೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ. ಎಂದರೆ, **ಧ್ವನಿಸಮೇತವಾದ ಚಲನಾತ್ಮಕ ಚಿತ್ರಖಂಡ**ವೇ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಮೂಲ ಘಟಕ (ಈ ಭಾಷೆಯ ಪದ) ಎನ್ನಬಹುದು. ಇಂಥ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಜೋಡಿಸಿ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಾವು ಹಿಂದೇ ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಹೀಗೆ, ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗುವಂತೆ ಜೋಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ **ಸಂಕಲನ** ಎನ್ನುತ್ತೇವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ

ಸಂಕಲನವೇ ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ **ವ್ಯಾಕರಣ** ಎನ್ನಬಹುದು.

ದೃಶ್ಯ-ಧ್ವನಿ-ಚಲನೆಗಳು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಂಡ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಮೂಲ ಘಟಕಗಳಾಗಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ, ಈ ಘಟಕಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸುವುದೇ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ನಿರ್ಮಿತಿ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಂಡು ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯಲ್ಲೂ ಎರಡು ಅಂಗಗಳನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕೆಂದರೆ, ಇಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಶಬ್ದಕೋಶವೆಂದೂ ಸಂಕಲನವನ್ನು ವ್ಯಾಕರಣವೆಂದೂ ಭಾವಿಸಬಹುದು.

ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆ ಹಾಗೂ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆ—ಭಿನ್ನತೆಗಳು

ಈಗ ನಾವು, ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯ ಮೂಲ ಘಟಕಗಳಿಗೂ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಮೂಲ ಘಟಕಗಳಿಗೂ ಇರುವ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಎರಡೂ ಒಂದು ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ, **ಸಂಕೇತಗಳೇ.** ಆದರೆ, ನಾವು ಹಿಂದೇ ನೋಡಿದ ಹಾಗೆ, ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿರುವ ಶಬ್ದಗಳು, ಮನುಷ್ಯ ಬುದ್ಧಿಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡ ಸಂಕೇತಗಳಾಗಿವೆ. **ಹಸು** ಎಂದಾಗ ಕನ್ನಡ ಮಾತನಾಡುವ ಜನಕ್ಕೆ (ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಶಾಬ್ದಿಕ ಸಂಕೇತ ಸಮೂಹವನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡು ಕಲಿತು ಬಳಸುವ ಜನವರ್ಗಕ್ಕೆ) ಅದು ಆ ಪ್ರಾಣಿ ಎಂದು ಅರ್ಥವಾಗುತ್ತದೆ. ಅದು ಬೇರೆ ಭಾಷಾವರ್ಗದ ಜನಕ್ಕೆ ತಿಳಿಯಲಾರದು. ಈ **ಹಸು** ಎಂಬ ಶಬ್ದಕ್ಕೂ ಅದು ಸೂಚಿಸುವ ಪ್ರಾಣಿಗೂ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಯಾವ ಸಂಬಂಧವೂ ಇಲ್ಲ. ಹಸು ಎಂಬ ಪದದಲ್ಲಿ ಆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಪ್ರಾಣಿಯನ್ನೇ ಸೂಚಿಸಬಲ್ಲಂಥ ಸಹಜ ಸ್ವತಸ್ಸಿದ್ಧ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವೇನೂ ಇಲ್ಲ. ಅದೊಂದು ಸ್ವಚ್ಛಂದ ಕಲ್ಪನೆ ಅಷ್ಟೇ. ನಾವು ಅದಕ್ಕೆ ಆ ಅರ್ಥ ಕೊಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ, ಕಲಿತು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬಳಸುತ್ತೇವೆ. ಅದೇ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಾದರೆ, ಹಸುವಿನ ಪ್ರತಿರೂಪವನ್ನೇ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ, ಅದರ ಕೂಗನ್ನೇ ಕೇಳುತ್ತೇವೆ. ಇದಾದರೂ ನಿಜವಾದ ಹಸುವಲ್ಲ, ಹಸುವಿನ ಸಂಕೇತವೇ, ಆದರೆ ಈ ಸಂಕೇತ ಮೂಲವಸ್ತುವಿನ **ಬಿಂಬ**ವೇ ಆಗಿರುವುದರಿಂದ, ಅದು ತನ್ನ ಸ್ವಸಾಮರ್ಥ್ಯದಿಂದಲೇ ವಸ್ತುವನ್ನು ನಿಸ್ಸಂದಿಗ್ಧವಾಗಿ ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಕುದುರೆ ಕುದುರೆಯಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅದನ್ನು ನಾವು ಕುದುರೆಯೆಂದೇ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತೇವೆ. ನಮ್ಮ ಪ್ರಾಚೀನ ನಾಟ್ಯಮೀಮಾಂಸೆ ಕಾವ್ಯಮೀಮಾಂಸೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ **ಚಿತ್ರತುರಗನ್ಯಾಯ**ವನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. ವಸ್ತುವಿಗೆ ಅಸ್ತಿತ್ವವಿದ್ದಂತೆ ಅದರ ಬಿಂಬಕ್ಕೆ—ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಅದರ ಪ್ರತಿಫಲನಕ್ಕೆ—ಅಸ್ತಿತ್ವವಿಲ್ಲ; ಅಸ್ತಿತ್ವವಿಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಅದು ಕಣ್ಣಿನ ಗ್ರಹಿಕೆಗೆ ಸಿಗುವಂಥದ್ದು,

ಇಂಥದನ್ನು ಭೌತವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು **ಗುಣೀಭೂತ ಪ್ರತಿಬಿಂಬ** (VIRTUAL IMAGE) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿನ **ಸಂಕೇತಗಳು** (ರೂಪಸಂಕೇತಗಳಾಗಲಿ ಧ್ವನಿಸಂಕೇತಗಳಾಗಲಿ) ಬುದ್ಧಿಕೃತವಾದ ಸಂಕೇತಗಳಲ್ಲ; ಬದಲು, **ಗುಣೀಬಿಂಬಗಳು.**

ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳ ವ್ಯಾಕರಣವಾದರೂ ಬುದ್ಧಿಕೃತವೇ. ಅದರಲ್ಲಿನ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡ ಜನವರ್ಗ ಅದನ್ನು ಕಲಿತು ನೆನಪಿಟ್ಟು ಬಳಸಬೇಕು. ಆದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ವ್ಯಾಕರಣ, ಅದರ ಶಬ್ದಕೋಶದ ಹಾಗೇ ಸಹಜವಾದ್ದು; ಮನುಷ್ಯನ ಮನಸ್ಸು ಹೇಗೆ ಕೆಲಸಮಾಡುತ್ತದೋ ಹಾಗೇ, ಅದನ್ನೇ ಯಥಾವತ್ ಅನುಸರಿಸುವಂಥದು. ವಸ್ತು ವಿಷಯಗಳು ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸಂಬಂಧಗಳಿಂದ ಕೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೋ, ಮನುಷ್ಯನ ಮನಸ್ಸು ಹೇಗೆ ವಸ್ತುವಿಷಯಗಳ ರಾಶಿಯನ್ನು ತನ್ನದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೋ ಅದೇ ಸಹಜ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಸಂಕಲಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಂಕೇತಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಸಂಕಲನ, ಮೂಲದ ಗುಣೀಬಿಂಬವಾಗಿರುವ ಈ ಒಂದು ವಿಷಯದಲ್ಲಿ, ಕಲಾಭಾಷೆಗಳಾದ ಚಿತ್ರ, ಶಿಲ್ಪ, ನೃತ್ಯ, ನಾಟಕಗಳು—ತಂತಮ್ಮ ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ—ಚಲನಚಿತ್ರದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಹೋಲುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಈ ಎಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲೂ ಶಬ್ದಕೋಶ ವ್ಯಾಕರಣಗಳು, ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ನಿಶ್ಚಿತ ಮಿತಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಈ ಭಾಷೆಗಳಿಗೆ ಬದುಕಿನಷ್ಟೇ ವಿಶಾಲವಾದ ಶಬ್ದಕೋಶವಿದೆ, ಮನಸ್ಸಿನಷ್ಟೇ ವಿಶಾಲವಾದ ವ್ಯಾಕರಣವಿದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಶಬ್ದಕೋಶದ ಬಗ್ಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಶ; ಅದರ ಶ್ರವ್ಯಭಾಗ (ಧ್ವನಿಖಂಡ)ದಲ್ಲಿ ಶಾಬ್ದಿಕಭಾಷೆಯೂ ಒಂದು ಅಂಶವಾಗಿ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ, ಸಂಭಾಷಣೆ ಸ್ವಗತ ಗೀತೆ ಮುಂತಾದ ರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಹಾಗೇ, ಅದರ ದೃಶ್ಯಭಾಗ (ಚಿತ್ರಖಂಡ)ದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಶಿಲ್ಪ ನೃತ್ಯ ಮುಂತಾದ ಕಲಾಭಾಷೆಯ ಅಂಶಗಳೂ ಕೂಡಿಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನೂ ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆ, ಹಲವು ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಅಡಕಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ನಾಟಕಕ್ಕೆ (ಎಂದರೆ, ರಂಗಭಾಷೆಗೆ) ಸಮೀಪವಾಗಿದೆ.

ಈ ತನಕ ನಾವು ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯ ಅಂಗಗಳನ್ನು ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯಲ್ಲೂ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಅದಕ್ಕಿದಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದೇವೆ. ಇಂಥ ಅತಿ ವಿವರವಾದ ಹೋಲಿಕೆ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಎಂಬುದನ್ನೂ ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಇದರಿಂದ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡದ್ದೇ ಚಲನಚಿತ್ರ ಎಂಬ ಒಂದು ಭಾವನೆ, ನಮಗೆ ಗೊತ್ತಾಗದ ಹಾಗೇ, ನಮ್ಮ ಮನಸ್ಸಲ್ಲಿ ಬೇರೂರಿಬಿಡಬಹುದು,

ಅಲ್ಲದೆ, ಇಂಥ ಹೋಲಿಕೆಗಳು ಶಾಸ್ತ್ರಶುದ್ಧವಾಗಲಾರವು. ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಷ್ಟೇ ಇಂಥ ಹೋಲಿಕೆಯನ್ನು ಹಗುರ ನೆಮ್ಮಿ ಅಲ್ಲಿಗೇ ಅದನ್ನು ಕೈಬಿಟ್ಟುಬಿಡಬೇಕು. ಈ ಹೋಲಿಕೆಯ ಪ್ರಯೋಜನವೆಂದರೆ—೧. ಚಲನಚಿತ್ರದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ನೆರವಾಗುವುದು; ೨. ಶಾಬ್ದಿಕಭಾಷೆಯ ಹಾಗೇ ಚಲನಚಿತ್ರವೂ ಒಂದು ಭಾಷೆ, ವಿವಿಧೋಪಯೋಗಿಯಾದ ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿವುಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು.

ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾದ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ **ಕಾಲಸ್ಥ-ದೇಶಸ್ಥ**ಗಳೆಂಬ ವಿಂಗಡಣೆ ಹೇಳುವುದುಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಸಂಗೀತ ಕಾಲಸ್ಥ ; ರಂಗಭೂಮಿ ಕಾಲಸ್ಥ. ಅವಕ್ಕೆ ಚರರೂಪವಿದೆ. ಸ್ಥಿರರೂಪವಿಲ್ಲ. ಹಾಗೂ—ಶಿಲ್ಪ, ಚಿತ್ರ ದೇಶಸ್ಥ ; ಅವಕ್ಕೆ ಸ್ಥಿರರೂಪವಿದೆ, ಚರರೂಪವಿಲ್ಲ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆ (ಅದೂ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಭಾಷೆಗೆ ಲಿಪಿ ಸಿದ್ಧವಾದ ಮೇಲೆ) ಈ ವಿಂಗಡಣೆಯನ್ನು ಅಳಿಸಿಹಾಕುತ್ತದೆ, ಮನುಷ್ಯ, ಯಂತ್ರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ಕಾಲಸ್ಥವಾದ ಸಂಗೀತವನ್ನು ಯಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಟ್ಟು ಅದಕ್ಕೂ ಒಂದು ಸ್ಥಿರರೂಪ ಕಲ್ಪಿಸಲು ಶಕ್ತನಾಗಿದ್ದಾನೆ. ಅಂಥ ಯಂತ್ರತಂತ್ರದಿಂದಲೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಚಲನಚಿತ್ರ, ತನ್ನ ಹುಟ್ಟಿನಲ್ಲೇ ಕಾಲಸ್ಥ ದೇಶಸ್ಥಗಳೆಂಬ ವಿಂಗಡಣೆಯನ್ನು ಅಳಿಸಿಹಾಕಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ ಅಂಗಗಳು, ಚಲನೆ

ದೃಶ್ಯ-ಧ್ವನಿ-ಚಲನೆಗಳು ಚಲನಚಿತ್ರಭಾಷೆಯ ಮೂಲದ್ರವ್ಯಗಳು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಈಗಾಗಲೇ ಗಮನಿಸಿದ್ದೇವೆ. ಈ ಒಂದೊಂದು ದ್ರವ್ಯವನ್ನೂ ಹೇಗೆ ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳ ಮೂಲಕ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನೂ ಹಿಂದಿನ ಅಧ್ಯಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಮೂರರಲ್ಲಿ **ಚಲನೆ** ಯೆನ್ನುವುದನ್ನು ಕೊಂಚ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಪರಿಶೀಲಿಸಬೇಕು.

ಕಿನೋ. ಕಿನೆಮಾ. ಸಿನೆಮಾ. ಚಲನಚಿತ್ರ ಅಥವಾ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ—ಎಂಬ ಎಲ್ಲ ಭಾಷೆಯ ಹೆಸರುಗಳೂ ಸೂಚಿಸುವ ಹಾಗೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅತ್ಯಂತ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಮೂಲಗುಣ ಚಲನೆ ಅಥವಾ ಗತಿ. 'ಸಿನೆಮಾ ಚಲನೆಯ ಭಾಷೆ' ಎಂದು ಕೂಡ ಹೇಳುವುದುಂಟು. ಚಲನೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಬಲ್ಲ ಚಮತ್ಕಾರವೆಂದೇ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಸಿನೆಮಾ ಕ್ರಮೇಣ ಒಂದು ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಅರಳಿಕೊಂಡಮೇಲೂ ಈ ಚಲನೆಯನ್ನು ತನ್ನ ಪ್ರಾಣಸ್ವರೂಪವೆಂಬ ಹಾಗೆ ಪ್ರತಿಷ್ಠಾಪಿಸಿಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಡಕಗೊಳ್ಳುವ ಚಲನೆ ಅನೇಕ ಪ್ರಕಾರದ್ದೆಂಬುದನ್ನು ನಾವು

ನೋಡಿದ್ದೇವೆ. ವಸ್ತುಗಳ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಅನಂತ ಚಲನೆಗಳು, ಕೆಮೆರಾದ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಚಲನೆ, ಸಂಸ್ಕರಣಚಮತ್ಕಾರಗಳಿಂದ ಕಲ್ಪಿತಗೊಳ್ಳುವ ಚಲನೆಗಳು, ವಸ್ತು ಚಲನೆ–ಕೆಮೆರಾಚಲನೆಗಳ ಹೊಂದಿಕೆಯಿಂದ ಉಂಟಾಗುವ ದ್ವಂದ್ವಚಲನೆ ಹಾಗೂ ಇನ್ನಿತರ ಅಮೂರ್ತ ಚಲನೆಗಳು—ಮುಂತಾಗಿ ಇವನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸಿ ಹೇಳಬಹುದು. ಅಥವಾ ಇನ್ನೂ ವಿವರವಾಗಿ ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ಹೀಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದು :

೧. **ನಿಜಚಲನೆ**—ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗುವ ವಸ್ತುಗಳ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಚಲನೆಗಳು ; ಜೈವಿಕ ಚಲನೆ, ಸಹಜ ಚಲನೆ, ಚೋದಿತ ಚಲನೆ ಮುಂತಾಗಿ ಲೋಕದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಚಲನೆಗಳು ;

೨. **ಕೃತಚಲನೆ**— ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಚಲಿಸುವ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್ ಮುಂತಾದವುಗಳ ಬಳಕೆಯಿಂದ ರೂಪಿತವಾಗುವ ಅಸಹಜ ಚಲನೆಗಳು ;

೩. **ಚಮತ್ಕಾರ ಚಲನೆ**— ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಚಿತ್ರಸಂಸ್ಕರಣಗಳಲ್ಲಿ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಸಾಧಿಸುವ ವಿಲಕ್ಷಣ ಚಲನೆಗಳು ;

೪. **ಕಲ್ಪಿತಚಲನೆ**— ಚಿತ್ರಿಕೆ–ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಜೋಡಣೆ (ಸಂಕಲನ) ಯಲ್ಲಿ ಸಾಧಿತವಾಗುವ ಚಲನೆಗಳು. ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುವ ಚಲನೆಗಳು ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಸಾಧಿತವಾಗುವ ಚಲನೆಗಳು ;

೫. **ಅಮೂರ್ತಚಲನೆ**— ಸ್ತಬ್ಧವಾದ ಚಿತ್ರಚೌಕದಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಅದರಲ್ಲಿನ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪುಗಳಲ್ಲಿನ ತಿಳಿ–ಮಂದಗಳು, ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿನ ವರ್ಣಗಳು ಮತ್ತು ನೇಸಲುಗಳು, ರೇಖೆಗಳು ಅವಕಾಶಗಳು ಅಂತರಭಾಸಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಸೃಜನಗೊಳ್ಳುವ ಚಲನೆಯ ಭಾಸಗಳು ; ಚಿತ್ರಿತವಾದ ಘಟನೆ ಭಾವಗಳಲ್ಲಿನ ವಿವಿಧ ತೀವ್ರತೆಗಳೇ ಮುಂತಾಗಿ ಅನೇಕ ಅಂಶಗಳು ಸೃಜಿಸುವ ಅನೇಕಾನೇಕ ಚಲನೆಯ ಭಾಸಗಳು ಇ., ಇ.

ಮೇಲಿನ ಅಸಂಖ್ಯ ರೀತಿಯ ಚಲನೆಗಳ ನೆಯ್ಗೆಯಲ್ಲಿ ಹೊಸದಾಗಿ ಮೂಡಿಬರುವ **ಚಿತ್ರಗತಿ** ಅಥವಾ **ಚಿತ್ರಲಯ**, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಜೀವಾಳವಾಗಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ದೃಶ್ಯಶ್ರವ್ಯಗಳ ಅಖಂಡಪ್ರವಾಹದಲ್ಲಿ ತೇಲುತ್ತ ಹೋಗುವ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನ ಮನೋಗತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಲೀನಗೊಂಡು ಪರಿಣಮಿಸುವ ಸಂಕೀರ್ಣ ಸಹಜ ಗತಿ ಇದು.

ಸಂಗೀತದ ಗತಿ ಅಥವಾ ಲಯ ಕೇವಲ ಸ್ವರಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಸೃಷ್ಟಿತವಾಗುವಂಥದು ; ಅತಿ ಸ್ಪಷ್ಟ ಮತ್ತ ನಿಯತ, ಲೋಕದೂರ, ತೀರಾ ಅಮೂರ್ತ. ನೃತ್ಯದ ಲಯ ಕೂಡ ಹೀಗೇ ಅತಿನಿಯತ ಮತ್ತು ಲೋಕದೂರ ; ರೂಪಧ್ವನಿಗಳು ತೀರ ನಿಯಮಿತ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಸೃಷ್ಟಿಸುವಂಥದು. ಇವುಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ನಾಟಕದ ಲಯ ಹೆಚ್ಚು ಸಹಜಸಂಕೀರ್ಣವಾದ್ದು ; ಆದರೂ ಅದರ ಆವರಣ ಸಂಕುಚಿತವೇ, ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿನ ಲಯ ಗದ್ಯಲಯ–ಪದ್ಯಲಯವೆಂದು ಒಡೆದು

ಕೊಂಡುಬಿಡುವುದುಂಟು ; ಹಾಗೂ ಬುದ್ಧಿಕೃತ ಸಂಕೇತಮಾತ್ರವಾದ ಭಾಷೆ ಹೇಗೆ ಕಡು–ನೇರ ಗ್ರಹಿಕೆಗೆ ಸಿಗಲಾರದೋ ಹಾಗೇ ಅದರ ಲಯವೂ ತಟ್ಟನೆ ಮುಟ್ಟಿ ಅಲುಗಿಸಲಾರದಂಥದ್ದು. ಹೀಗೆ ಉಳಿದ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಾಗ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಲಯ ಅನನ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ ; ಅತ್ಯಂತ ಸಂಕೀರ್ಣವೂ ಜಟಿಲವೂ ತೀರಾ ಸಹಜವೂ ಶಕ್ತಿಪೂರ್ಣವೂ ಆದದ್ದೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರ–ಚಲನೆ–ಧ್ವನಿಗಳ ಸಂಯೋಜಿತ ಮಾಧ್ಯಮ

ಚಲನೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಇಷ್ಟೆಲ್ಲ ಹೇಳಿದರೂ ಅದಕ್ಕೆ ತನ್ನದೇ ಸ್ವಯಮ್ ಅಸ್ತಿತ್ವ ವಿಲ್ಲವೆನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಅದು ದೃಶ್ಯವನ್ನವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡು ಮೂರ್ತ ವಾಗಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಅಥವಾ, ಧ್ವನಿಯನ್ನವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡು ಅಮೂರ್ತವಾಗಿ ಭಾಸವಾಗಬಹುದು, ಅಷ್ಟೇ ; ಸ್ವತಂತ್ರವಾಗಿ ಇರಲಾರದು. ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮ ದಲ್ಲಿನ ಎರಡು ಸ್ವತಂತ್ರ ಅಂಶಗಳೆಂದರೆ **ದೃಶ್ಯ** ಹಾಗೂ **ಧ್ವನಿ.** ಧ್ವನಿಯಾದರೂ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಂಗವಾಗಿ ಸೇರಿಕೊಂಡದ್ದು ಕೊಂಚ ತಡವಾಗಿಯೇ, ೧೯೩೦ರ ಸುಮಾರಿಗೆ. ಆ ಹೊತ್ತಿಗೆ, ಆಗಿನ್ನೂ ದೃಶ್ಯವೇ ಮುಖ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿದ್ದ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆ, ಇವತ್ತಿಗೂ ಪ್ರಶಂಸನೀಯವೆನಿಸಬಹುದಾದ ಔನ್ನತ್ಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡಿತ್ತು. ಮೂಕಚಿತ್ರಗಳ ಸ್ವರ್ಣಯುಗವೆಂದು ಕರೆಸಿಕೊಂಡ ಕಾಲ ಅದು. ಆ ಕಾಲಕ್ಕೆ, ಚಲನ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೊಸದಾಗಿ ಧ್ವನಿ ಕೂಡಿಕೊಂಡಾಗ, ಮಾತಿನ ಮದದಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆ ಗೊಂದಲಗೆಟ್ಟುಹೋಯಿತು, ತನ್ನ ಬಾಲ್ಯಾವಸ್ಥೆಗೆ ಮುಗುಚಿಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿತು. ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ, ಅಮೆರಿಕದ ಚಾಪ್ಲಿನ್‌ನಿಂದ ಜಪಾನಿನ ಓಜುನ ತನಕ, ಅನೇಕ ಶ್ರೇಷ್ಠ ನಿರ್ದೇಶಕರು ಧ್ವನಿಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಕೈಹಾಕುವುದಕ್ಕೇ ಅಳುಕಿದ್ದರು. ಧ್ವನಿಚಿತ್ರ ಮೂಕಚಿತ್ರದ ಭಾಷೆಯ ಔನ್ನತ್ಯಕ್ಕೆ ಏರಲಿಕ್ಕೆ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಎಂಬುದು ಕೂಡ ಹಲವರ ವಾದವಾಗಿತ್ತು. ಇದಕ್ಕೆಲ್ಲ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣ, ಧ್ವನಿ ಸಿಕ್ಕಿದ ಹೊಸದರಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರ, ಈ ಎರಡೂ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಮಾಧ್ಯಮದ ಅಭಿನ್ನ ಅಂಗವಾಗಿ ಒಗ್ಗೂಡಿಸಿ ಬಾಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದೆ ಹೋದುದು.

ದೃಶ್ಯ ಹಾಗೂ **ಧ್ವನಿ**ಗಳು ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ ಎರಡು ಸ್ವತಂತ್ರ ಅಂಶ ಗಳು—ಎಂದು ಈಗಷ್ಟೇ ಹೇಳಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಸರಳತೆಗಾಗಿ ಮಾತ್ರ ಹೀಗೆ ಹೇಳಿಕೊಂಡದ್ದು ಎಂಬುವನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ನಿಜವಾಗಿ ಹಾಗೆ ಭಾವಿಸುವುದೇ ತಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ. ಕರಾರುವಾಕ್ಕಾಗಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮಾಧ್ಯಮ ಬರಿಯ ದೃಶ್ಯವೂ ಅಲ್ಲ, ಬರಿಯ ಧ್ವನಿಯೂ ಅಲ್ಲ, ದೃಶ್ಯ ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಗಳ ಜಂಟಿಯೂ ಅಲ್ಲ ; ಅದು, ದೃಶ್ಯ ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಗಳ ಸಂಲಗ್ನದಿಂದ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡ

ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾದ ಮಾಧ್ಯಮ. ಎಂದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಸಾಧಿತವಾಗುವುದು ದೃಶ್ಯಗಳ ಹಾಗೂ ಧ್ವನಿಗಳ ಮೂಲಕ ಅಲ್ಲ ; ಈ ಎರಡೂ ಅಲ್ಲದ, ಈ ಎರಡಕ್ಕಿಂತಲೂ ತುಂಬ ಭಿನ್ನವಾದ, **ದೃಶ್ಯಧ್ವನಿ**ಯೆಂಬ ಮೂರನೆಯ ಒಂದು ಅನನ್ಯ ಸಾಧನದ ಮೂಲಕ.

ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ ಅನನ್ಯತೆಯಲ್ಲೇ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡ ಒಂದು ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೃತಿಯನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿದರೆ ಈ ಅಂಶ ಸ್ಪಷ್ಟ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ. ಅಂಥ ಕೃತಿಯ ದೃಶ್ಯವನ್ನಷ್ಟೇ ನೋಡುತ್ತ ಹೋದರೆ ಅದು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವೆನಿಸದೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ ; ಅಥವಾ, ಅದರ ಧ್ವನಿಪಥವಷ್ಟನ್ನೇ ಕೇಳುತ್ತ ಹೋದರೂ ಅದು ಅರ್ಥಹೀನವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಅವೆರಡೂ ಸಂಲಗ್ನಗೊಂಡಿರುವ ಸಮಗ್ರತೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡಿದಾಗಲೇ ಆ ಕೃತಿಯ ಭಾಗಭಾಗವೂ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದನ್ನು ಕಾಣಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಚಲನಚಿತ್ರವೆನ್ನುವುದು ದೃಶ್ಯ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಗಳ ಸಂಲಗ್ನದಿಂದ ಉದ್ಭವಗೊಂಡ ಅನನ್ಯವಾದ ಹೊಸ ಮಾಧ್ಯಮ ಎನ್ನುವುದು ದೃಢವಾಗದ ಕಾರಣ, ಅದು ದೃಶ್ಯ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ಎಂಬ ಎರಡು ಸ್ವತಂತ್ರ ಅಂಶಗಳನ್ನುಳ್ಳದ್ದು ಎಂಬ ತಪ್ಪು ಕಲ್ಪನೆ ನಟ್ಟುಕೊಂಡ ಕಾರಣ, ಧ್ವನಿಚಿತ್ರ ಬಂದ ಹೊಸದರಲ್ಲಿ ಅಷ್ಟೆಲ್ಲ ಗೊಂದಲವಾಯ್ತು. ಅಷ್ಟೇಕೆ, ಅಂಥ ತಪ್ಪು ಕಲ್ಪನೆ ಈಗಲೂ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಕಾರಣವೇ ಇವತ್ತಿಗೂ ತಯಾರಾಗಿ ಬರುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ **ಸಿನೆಮೀಯ**ವಲ್ಲದ (UNCINEMATIC) ಚಿತ್ರಗಳು ಹೇರಳವಾಗಿ ಕಾಣಸಿಕ್ಕುತ್ತವೆ.

ದೃಶ್ಯ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಗಳು ಈ ಮಾಧ್ಯಮದ ಸ್ವತಂತ್ರ ಅಂಶಗಳು ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದಾಗ, ಅವು ತಾವುತಾವೇ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ನಿರ್ವಹಣೆಗೆ ತೊಡಗುವಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಅದರ ಫಲವೆಂದರೆ—ದೃಶ್ಯ ಹೇಳಿದ್ದನ್ನೇ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಧ್ವನಿಯೂ ನಕಲು ಹೇಳುತ್ತ ಹೋಗುವುದು ; ಅಥವಾ—ಚಿತ್ರವಲ್ಲಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ದೃಶ್ಯವೂ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಧ್ವನಿಯೂ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ನಿಷ್ಕ್ರಿಯವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಹೀಗಾಗುವಾಗ ದೃಶ್ಯ–ಧ್ವನಿಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೊಂದು ಅನಗತ್ಯವೆನಿಸಿಬಿಡಬಹುದು. ಇನ್ನೊಂದು ಅಪಾಯ—ದೃಶ್ಯವೇ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸಾಧನವೆಂದುಕೊಂಡಾಗ, ಚಲನಚಿತ್ರ, ಇತರ ದೃಶ್ಯಭಾಷೆಗಳಾದ ಚಿತ್ರಕಲೆ, ಶಿಲ್ಪ ಮುಂತಾದವುಗಳ ನಕಲಾಗಬಹುದು ; ಆ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್‌ಗೆ ವರ್ಗಾಯಿಸುವ ಯತ್ನವಷ್ಟೇ ಆಗಬಹುದು. ಅಥವಾ, ಧ್ವನಿಯೇ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯ ಸಾಧನವೆಂದುಕೊಂಡಾಗ ಅದು ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯದ್ದೋ ಸಂಗೀತದ್ದೋ ನಕಲುದಾಖಲೆಯಾಗಿಬಿಡಬಹುದು. ಇದು ಊಹೆಯ ಮಾತಲ್ಲ. ಈಗಾಗಲೇ ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ, ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರಗಳು ಬಂದ ಹೊಸದರಲ್ಲಿ ಹಾಗೇ ಆದದ್ದು. ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಈಗ ಕೂಡ ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ

ಅನನ್ಯತೆಯನ್ನು ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ತೋತ್ರಂಥ ಚಿತ್ರಕೃತಿಗಳು ವಿಪುಲ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಹೊರಬರುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತಲೇ ಇದ್ದೇವೆ.

ಈತನಕ ನಾವು, ದೃಶ್ಯ-ಧ್ವನಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನಿಸಿದ ಸಂಗತಿಗಳು, ಚಲನಚಿತ್ರ ಮಾಧ್ಯಮದ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಶವಾದ ಚಲನೆಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಅಲ್ಲದೆ, ೨ನೇ ಮಹಾಯುದ್ಧದ ಅನಂತರದ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ವರ್ಣಚಿತ್ರ ಗಳು ಪ್ರಚಲಿತವಾಗಿ ಬಂದಿವೆ. ವರ್ಣವನ್ನೂ ಈ ಮಾಧ್ಯಮದ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಅಂಶ ವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಯತ್ನಗಳು ಈಗಾಗಲೇ ನಡೆದಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ, **ದೃಶ್ಯ-ಧ್ವನಿ-ಚಲನೆ**ಗಳ (ಅಥವಾ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ **ದೃಶ್ಯ-ಧ್ವನಿ-ಚಲನೆ-ವರ್ಣ**ಗಳ) ಸಂಲಗ್ನದಿಂದ ಉದ್ಭವಗೊಂಡ ಹೊಸ ಅನನ್ಯ ಮಾಧ್ಯಮವೇ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮಾಧ್ಯಮ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ದೃಢವಾಗಿ ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಯಂತ್ರಸಿದ್ಧವಾದ ಭಾಷೆ

ಚಲನಚಿತ್ರ, ಮೊದಲಿಂದ ಕೊನೆಯತನಕ ಯಂತ್ರಸಿದ್ಧವಾದ್ದು. ಈ ದೃಷ್ಟಿ ಯಿಂದ ಇದು ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳಿಗಿಂತ ತೀರ ಭಿನ್ನವೆನಿಸಿಬಿಡುತ್ತದೆ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆ ಯಲ್ಲಾದರೆ, ಅನಿಸಿದ್ದನ್ನು ತತ್‌ಕ್ಷಣ ಬಾಯಿಬಿಟ್ಟು ಹೇಳಿಬಿಡಬಹುದು ; ತತ್‌ಕ್ಷಣವೇ ಆ ಪಕ್ಕದವನೂ ತನ್ನ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅದೇ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳಿಸಿಬಿಡ ಬಹುದು ; ಯಾರಿಗೆ ಹೇಳಬೇಕೋ ಅವರು ಎದುರಿಗಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಒಂದು ಕಾಗದದ ಹಾಳೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಸಾಕು, ಕೂಡಲೇ ಬರೆದಿಟ್ಟು ತಲುಪಿಸಬಹುದು. ಈ ನಮ್ಮ ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗೂ ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್‌ಗಳಿಂದ ಮೊದಲುಗೊಂಡು ಲೆಕ್ಕವಿಲ್ಲದಷ್ಟು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಯಂತ್ರಗಳನ್ನು ನೆಮ್ಮಿಕೊಂಡು ಅತ್ಯಾಧುನಿಕ ಪರಿಕರಗಳಿಂದ ಅಪಾರ ವೆಚ್ಚದಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಗೊಂಡ ಬೃಹತ್ ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ನೂರಾರು ಜನ ತಾಂತ್ರಿಕರು ಕೆಲಸಗಾರರು ಮುಂತಾದವರ ಭಾರೀ ತಂಡ ತಿಂಗಳುಗಟ್ಟಲೆ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಲಕ್ಷಾಂತರ ರೂಪಾಯಿ ಗಳ ವೆಚ್ಚ ಚೆಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಬೇಕಾದ ಹಾಗೂ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ನೋಡಬೇಕೆಂದರೆ ಸಹಸ್ರಾರು ರೂಪಾಯಿ ವೆಚ್ಚದ ಯಂತ್ರಸಲಕರಣೆಗಳೇ ಬೇಕಾಗುವ ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೂ ಹೋಲಿಕೆಯುಂಟೆಂದು ನಂಬುವುದೇ ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆ ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಉಳಿದ ಭಾಷೆಗಳಾದರೂ ಹೋಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತುಂಬ ಸರಳವಾದವು. ಅವುಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲ ನಾಟಕ (ರಂಗಭೂಮಿ) ಮಾತ್ರ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ನಿರ್ಮಾಣಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಳ್ಳದ್ದು. ನಾಟಕದಂಥ ಸಂಕೀರ್ಣ ಭಾಷೆಯನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಂಡರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರವೂ ಒಂದು ಭಾಷೆಯೆಂದು ಭಾವಿಸಲು ಅಷ್ಟು ಕಷ್ಟವಾಗಲಾರದು.

ಅದಕ್ಕಿಂತ—ಸ್ಟುಡಿಯೊ ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್ ಮುಂತಾದ ಯಂತ್ರ ಸಂಕೀರ್ಣಗಳ ಚಮತ್ಕಾರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಬೆರಗನ್ನು ಸರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅದಕ್ಕೆ ಹಿಂದೆ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತವಾಗಿರುವ ಘಟಕಗಳನ್ನು, ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರ–ಚಲನೆ–ಧ್ವನಿಗಳ ತುಣುಕು ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಆಯ್ದು-ಆಯ್ದು ಹೆಣೆಯುವುದರಲ್ಲಿ ನಿರತನಾಗಿರುವ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತನನ್ನೂ ಅನಂತರ, ಈ ನೆರಳು ಬೆಳಕುಗಳ ಆಟದ ಹೆಣಿಗೆಯನ್ನು ನೋಡಿ ಅರ್ಥಗೊಳಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರೇಕ್ಷಕವರ್ಗವನ್ನೂ ಎದುರು ತಂದುಕೊಂಡರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಮೂಲವಾದದ್ದು ಈ **ಸಂಪರ್ಕಕ್ರಿಯೆ**ಯೇ ಎನ್ನುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳು

ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತನಿಗೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಒಂದು ತಿಳಿವನ್ನೋ ಅನುಭವವನ್ನೋ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ್ದಿದೆ, ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ್ದಿದೆ. ಹಾಗೇ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳಲು ಆತನಿಗಿರುವ ಭಾಷೆ, ಚಲನಚಿತ್ರ. ಇದಕ್ಕೆ ಆತ ಬಳಸಬಹುದಾದ **ಪದ**ಗಳು (ಸಂಕೇತಗಳು)—**ಚಿತ್ರ ಚಲನೆ ಶಬ್ದ**ಗಳ ತುಣುಕುಗಳು. ಈ ತುಣುಕುಗಳಲ್ಲಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾದ್ದನ್ನು ಆತ ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ; ಅವನ್ನೆಲ್ಲ ಪುನಸ್ಸಂಘಟಿಸಿ, ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸಿ ಕೃತಿಯ ಬಂಧವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕು.

ತನಗೆ ಬೇಕೆನ್ನುವ ಚಿತ್ರಚಲನೆಗಳ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಆಯ್ದು ದಾಖಲಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಲು ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತನಿಗೆ ಇರುವ ಸಾಧನ **ಕೆಮೆರಾ** ; ಬೇಕೆನ್ನುವ ಶಬ್ದದ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಆಯ್ದು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಇರುವ ಸಾಧನ **ಮೈಕ್ರೋಫೋನ್**. ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ಹೊತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ನಿರ್ಮಾತನ ಕಣ್ಣಾಗುತ್ತದೆ, ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್ ಕಿವಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಕೆಮೆರಾಮೈಕ್‌ಗಳಿಗೆ, ಮನುಷ್ಯನ ಕಣ್ಣುಗಳಿಗಿಲ್ಲದ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಕೆಲವು ಮಿತಿಗಳಿವೆ, ಕೆಲವು ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಶಕ್ತಿಗಳೂ ಇವೆ. ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತ ಅವೆರಡನ್ನೂ ಅರಿತವನಾಗಿ, ಆ ಮಿತಿಗಳಿಂದಲೂ ಶಕ್ತಿಗಳಿಂದಲೂ ಪೂರ್ಣ ಪ್ರಯೋಜನ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಸಾಧನಗಳಿಂದ ಆತ ತನ್ನ ಆಯ್ಕೆಯ ದೃಶ್ಯಚಲನೆಗಳನ್ನು (ನೇರ ಬದುಕಿಂದ ಅಥವಾ ನಟರ ಅಭಿನಯದಿಂದ ಮತ್ತು ಸಹಜ ಅಥವಾ ಕೃತ್ರಿಮ ದೃಶ್ಯಗಳಿಂದ) ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ; ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿ, ತನ್ನ ಆಯ್ಕೆಯ ಧ್ವನಿಗಳನ್ನು (ಸಹಜವಾದ ಅಥವಾ ನಟನಿಂದ ಪಡೆದುಕೊಂಡ ಸಂಭಾಷಣೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಂದ ಹಾಗೂ ಸಹಜ ಮತ್ತು ಕೃತ್ರಿಮವಾದ ಇತರ ಶಬ್ದಗಳಿಂದ) ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಈ ತುಂಡುಗಳನ್ನೆಲ್ಲ ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಪುನಸ್ಸಂಘಟಿಸಿ ಹೊಸ ಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈಗ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಹಾಜರಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕೃತಿ ಆತನ ಎದುರು ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತ

ಏನು ಕಾಣಿಸಬೇಕೆಂದಿದ್ದಾನೋ ಏನು ಕೇಳಿಸಬೇಕೆಂದಿದ್ದಾನೋ ಅದೇ, ಅವಷ್ಟೇ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ ಲಭ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾ ಕಂಡಿದ್ದನ್ನೇ ಮೈಕ್ ಕೇಳಿದ್ದನ್ನೇ ಕಂಡು ಕೇಳುವ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನ ಕಣ್ಣುಕಿವಿಗಳಿಗೆ, ಪರ್ಯಾಯವಾಗಿ, ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್‌ಗಳ ಹತೋಟಿ ಹೊಂದಿದ್ದ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತನೇ ಸೂತ್ರಧಾರನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೂಪ–ಚಲನೆ–ಧ್ವನಿಗಳ ಮೂಲಕ ಸಹೃದಯನಾದ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತ ಉದ್ದೇಶಿಸಿದಂಥ ಅರ್ಥ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಎಂದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರವೆನ್ನುವುದು ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್‌ಗಳ ಹಾಗೂ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರಿನ ಚಮತ್ಕಾರದ ಆಟವಲ್ಲ ; ಮೂಲಭೂತವಾಗಿ ಅದು, ಚಿತ್ರ ಚಲನೆ ಶಬ್ದಗಳ ಮಾಧ್ಯಮವಿರುವ ಭಾಷೆಯ ಮೂಲಕ ಮನುಷ್ಯ ಮನುಷ್ಯರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಸಂಪರ್ಕಕ್ರಿಯೆ.

ಇನ್ನಿತರ ಭಾಷೆಗಳ ಹಾಗೇ ಚಲನಚಿತ್ರವೂ ಒಂದು ಭಾಷೆ, ಸಂಪರ್ಕ ತಂತ್ರ; ಆದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿತಂತ್ರ ತೀರ ಜಟಿಲವಾದದ್ದು, ಸಂಕೀರ್ಣವಾದದ್ದು. ಇಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತ—

೧. ಚಿತ್ರಲೇಖಕ, ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಾಪಕ, ನಟ, ಸಂಗೀತಗಾರ ಮುಂತಾದ ಕಲಾವಿದರ ದೊಡ್ಡ ತಂಡದ ಮೇಲೂ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣ ಸಂಕಲನ ಮುಂತಾದ್ದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ತಾಂತ್ರಿಕರ ದೊಡ್ಡ ತಂಡದ ಮೇಲೂ ಹತೋಟಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು ;

೨. ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್‌ಗಳಂಥ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಯಂತ್ರ ಸಾಧನಗಳನ್ನು, ಅವುಗಳ ಮಿತಿ ಹಾಗೂ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶಕ್ತಿಗಳನ್ನರಿತು ಸೂಕ್ತ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು ;

೩. ಬದುಕಿನ ಸಹಜಕ್ರಿಯೆಗಳೂ ಸಹಜ ದೃಶ್ಯಗಳೂ ಈತನ ಬಳಕೆಗೆ ಒದಗುತ್ತವೆಯಾದ್ದರಿಂದ, ಅವುಗಳನ್ನು ಆಯ್ದು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಬರುವ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಿ ಗೆಲ್ಲಬೇಕು.

ಈ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕಾನೇಕ ಹತೋಟಿಗಳಿಂದ ಕೈಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಆತ ತನ್ನ ನಿರ್ಮಿತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಬೇಕಾದ ಕಾರಣ, ಇಡೀ ನಿರ್ಮಾಣ ಜಟಿಲವೂ ಸಂಕೀರ್ಣವೂ ಆಗುತ್ತದೆ.

ನಾಟಕ (ರಂಗಭಾಷೆ)ದಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಹೀಗೆ ಹಲವನ್ನು ಹೊಂದಿಸಿ ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕಾದ ಇಂಥವೇ ಜಟಿಲತಂತ್ರವಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ—ಇಂದ್ರಿಯಗಳ ಸ್ಥಾನ

ದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್‌ಗಳನ್ನು ಹತೋಟಿಯಿಂದ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಆವಶ್ಯಕತೆ, ಆದ್ಯಂತ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳ ಅವಲಂಬನೆ, ಸಹಜಕ್ರಿಯೆ ಸಹಜದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಕೂಡ ನೇರ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯ ಮುಂತಾದವು ಇದರಲ್ಲಿನ ಜಟಿಲತೆ ಸಂಕೀರ್ಣತೆಗಳ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಬದಲಿಸುತ್ತವೆ, ಹೆಚ್ಚಿಸುತ್ತವೆ.

ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿ ಅದರ ನಿರ್ಮಾತ, ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್‌ಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಕಣ್ಣು ಕಿವಿಗಳಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದೆವು. ಹಿಂದೆ ನಾವು ಎರಡು ಅಧ್ಯಾಯಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ತಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾತನ ಕಣ್ಣು ಕಿವಿಗಳಾಗಿ ಒದಗುವ ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್‌ಗಳು ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಬೇಕಾದ್ದನ್ನೆಲ್ಲ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸಲು ಬರುವಂಥ ಸವ್ಯಸಾಚಿ ಭಾಷೆಯನ್ನಾಗಿ ರೂಪಿಸಲು ಯಾವ ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ದುಡಿಯುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ಅದರಿಂದ ತಿಳಿದೀತು. ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ, ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ನೆಟ್ಟ ಕೆಮೆರಾದ ಎದುರು, ಅದರ ಕಣ್ಣಳತೆಯ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಏನು ನಡೆಯುತ್ತದೋ ಅದನ್ನು ಅಥವಾ, ನಾಟಕದ ಹಾಗೆ ಏನನ್ನಾದರೂ ನಡೆಯುವಂತೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಅದನ್ನು, ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಚಲನಚಿತ್ರ ಸಿದ್ಧವಾಗಿಬಿಡುತ್ತಿತ್ತು. ಆ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಅದು ವಾಸ್ತವದ ದಾಖಲೆಯಷ್ಟೇ ಆಗಬಹುದಿತ್ತಲ್ಲದೆ ಬೇಕಾದ್ದನ್ನು ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಬಲ್ಲ ಭಾಷೆಯ ಸವ್ಯಸಾಚಿ ರೂಪವಾಗಿರಲು ಶಕ್ಯವಿರಲಿಲ್ಲ. ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬೇಕುಬೇಕಾದ ದೂರ ಕೋನ ಮಟ್ಟಗಳಿಂದ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಚಲನೆಗಳ ಸಮೇತ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಪುನಸ್ಸಂಘಟಿಸುವ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಕಂಡುಕೊಂಡ ಮೇಲೇ ಅದಕ್ಕೆ ಭಾಷೆಯ ರೂಪ ಬಂತು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಮಾಧ್ಯಮದ ಶಕ್ತಿ–ಮಿತಿಗಳು

ಸ್ವರ–ಲಯಗಳೇ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿರುವ **ಸಂಗೀತ**ದ ಭಾಷೆ ಕೇವಲ ಕಿವಿಯನ್ನೇ ಅವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಆ ಭಾಷೆಗೆ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ವಿಷಯವನ್ನು ಖಚಿತವಾಗಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳಲಿಕ್ಕೆ ಬಾರದು. ಇದು ಅದರ **ಮಿತಿ**. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಅದನ್ನು **ಅಮೂರ್ತಭಾಷೆ** ಎನ್ನಬಹುದು. ಆದರೆ, ಅತ್ಯಂತ ನವುರಾದ ಭಾವಸೂಕ್ಷ್ಮಗಳನ್ನು ಆ ಭಾಷೆ ಇನ್ನುಳಿದವಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ ಪ್ರಕಟಿಸಬಲ್ಲದು. ಇದು ಅದರ ವಿಶೇಷ **ಶಕ್ತಿ**. ಹೀಗೇ, ಎಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳಿಗೂ ತಮ್ಮತಮ್ಮದೇ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮಾಧ್ಯಮವಿದೆ ; ಆಯಾ ಮಾಧ್ಯಮಕ್ಕೆ ಅದರದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮಿತಿಗಳೂ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶಕ್ತಿಗಳೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮಾಧ್ಯಮದ ಶಕ್ತಿ–ಮಿತಿಗಳಿಂದ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಅನನ್ಯವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಸಿನೆಮಾ ಕೂಡ ಹಾಗೇ. ದೃಶ್ಯ–ಶ್ರಾವ್ಯ–ಚಲನೆಗಳ ಸಂಯೋಜಿತ ದ್ರವ್ಯವೇ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿರುವ ಸಿನೆಮಾಕ್ಕೆ ತನ್ನ ಮಾಧ್ಯಮದ್ದೇ ಆದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಮಿತಿಗಳಿವೆ. ವಿಶಿಷ್ಟ ಶಕ್ತಿಗಳೂ ಇವೆ. ಅಷ್ಟಲ್ಲದೆ, ತನ್ನ ಮಾಧ್ಯಮವನ್ನು ಯಂತ್ರಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಮೂಲಕ ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ್ದರಿಂದ, ಆ ಎಲ್ಲ ಯಂತ್ರಗಳ ಶಕ್ತಿ–ಮಿತಿಗಳೂ ಇದಕ್ಕೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿ ಒದಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಕೊಂಚ ಪರಿಶೀಲಿಸ ಬಹುದು.

ಮೊದಲನೆಯದಾಗಿ—ದಾಖಲೆಯ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನವಾದ ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೇ ಕೆಲವು ಮಿತಿಗಳಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಹೇಳುವುದಾದರೆ—

೧. ನಾವು ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಯಾವುದೇ ದೃಶ್ಯಕ್ಕೂ ಗಡಿ ಎನ್ನುವುದಿರು ವುದಿಲ್ಲ, ಅದು ಅಸೀಮವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಚಿತ್ರ, ನಾಲ್ಕು ಗೆರೆಗಳ ಚೌಕಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಸೀಮಿತಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ.

೨. ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಒಂದು ದೃಶ್ಯವನ್ನಾದರೂ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದಿಂದ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮಟ್ಟದಿಂದ, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕೋನದಿಂದ ಮಾತ್ರ ಕಾಣಲು ಸಾಧ್ಯ. ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಕಣ್ಣು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಶ್ಚರ್ಯಕಾರಕ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಗೆ ಇಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿರುವುದಿಲ್ಲ.

೩. ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ವಸ್ತುವಿನ ಗಾತ್ರ ದೊಡ್ಡದಾಗಿಯೂ ದೂರ ವಿರುವ ವಸ್ತುವಿನ ಗಾತ್ರ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿಯೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ— ಚಾಚಿದ ಕೈಯ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬೆರಳುಗಳು ಇಷ್ಟಿಷ್ಟು ದಪ್ಪವಾಗಿ ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

೪. ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪು ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡರೆ, ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ಬಣ್ಣಗಳು ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಶುದ್ಧ ಕಪ್ಪು–ಶುದ್ಧ ಬಿಳುಪುಗಳ ನಡುವಣ ನೂರಾರು ಬೂದು ನೇಸಲುಗಳೇ ಇಲ್ಲಿ ವರ್ಣವೈವಿಧ್ಯ ವನ್ನು ಸಂಕೇತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಾದರೂ ವರ್ಣದ ದಾಖಲೆ ನೂರಕ್ಕೆ ನೂರು ಯಥಾವತ್ ಇರಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಇಲ್ಲ.

೫. ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ದ್ವಿಮಾನ ಮಾತ್ರವಿದ್ದು ಮೂರನೆಯ ಮಾನವಾದ ಆಳ ಇದರಲ್ಲಿ ಸೂಚಿತವಾಗುತ್ತದೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ; ವಿಶೇಷವಾದ ತ್ರಿಮಾನ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಾದರೂ ಆಳದ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟುತ್ತದೆಯಲ್ಲದೆ ಅಲ್ಲಿ ವಾಸ್ತವವಾದ ಆಳ ನಿಜವಾಗಿ ಕಲ್ಪಿತವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.

—ಇತ್ಯಾದಿ, ಇತ್ಯಾದಿ.

ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸುವಾಗ ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್ ತನ್ನ ಅನೇಕ ಮಿತಿಗಳಿಗೆ ಒಳಪಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತದೆ. ಹಾಗೂ ಸಂಸ್ಕರಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿನ ಮಿತಿಗಳು ಕೂಡ ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಕೆಲಮಟ್ಟಿನ ಅವಾಸ್ತವತೆಯನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಎರಡನೆಯದಾಗಿ—ಕೆಮೆರಾ ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್ ಹಾಗೂ ಸಂಸ್ಕರಣ ಯಂತ್ರಗಳು ಮುಂತಾದುವಕ್ಕೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ವಿಶೇಷ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳೂ ಇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—

೧. ಕೆಮೆರಾದ ಚಲನೆ—ಕೆಮೆರಾ ತಾನೇ ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ವಿಚಿತ್ರವಾಗಿ ಚಲಿಸುತ್ತ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಬಲ್ಲುದು.

೨. ವಿಧವಿಧವಾದ ಲೆನ್ಸ್‌ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ವಿಶೇಷವಾದ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಬಹುದು ಹಾಗೂ ವಿವಿಧ ಶೋಧಕ (FILTER) ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ, ಬೆಳಕು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಿ ವಿಶಿಷ್ಟ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

೩. ವಾಸ್ತವ ಚಲನೆಯನ್ನು ತ್ವರಿತಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ಅಥವಾ ಮಂದಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ; ಓಡುವವನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮಂದಗತಿಯಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿ ಅದನ್ನು ಸಾವಧಾನನರ್ತನವಾಗಿ ಕಾಣಿಸಬಹುದು, ಗುಲಾಬಿ ಅರಳುವುದನ್ನು ದ್ರುತಗತಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿ ಅದು ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪಟಪಟ ಅರಳಿಬಿಟ್ಟಂತೆ ತೋರಿಸಬಹುದು.

೪. ಸಂಗಮದೂರ (FOCUS) ಅಳವಡಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚುಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿ, ಸ್ಪಷ್ಟ–ಖಚಿತ–ಪ್ರಖರ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕಾಣಿಸುವುದರ ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ, ಅಸ್ಪಷ್ಟ ಅಲ್ಪಸ್ಪಷ್ಟ ಮಂದ ಚಿತ್ರ (SOFT FOCUS)ಗಳನ್ನು ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

೫. ಸ್ಥಾವರಗಳು ಚಲಿಸುವಹಾಗೆ ಜಂಗಮಗಳು ಸ್ತಬ್ಧ ನಿಂತಿರುವಹಾಗೆ ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು.

೬. ನೀರು ಕನ್ನಡಿ ಮುಂತಾದವುಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಬಿಂಬಗಳನ್ನೇ ದಾಖಲಿಸಿ ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

೭. ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಚಿತ್ರೀಕರಣ (SPLIT-SCREEN) ದಂಥ ತಂತ್ರ

ಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ; ಉಪರಿಮುದ್ರಣ (SUPER-IMPOSITION/MULTI PRINT) ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು ; ಚಲನಚಿತ್ರಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರ (STILLS) ಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಬಹುದು ; ಸಹಜವಾದ ಧನಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿ (POSITIVE) ಯಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯೆ ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಋಣಪಟ್ಟಿ (NEGETIVE) ಯ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು ; ಸಹಜ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯೆಮಧ್ಯೆ ಕೆಲವು ಚೌಕ (FRAME) ಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಹಾಕಿ ನಡೆದದ್ದು ಕುಪ್ಪಳಿಸಿದಹಾಗೆ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳ ಬಹುದು.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಯಂತ್ರಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಇಂಥ ತಂತ್ರ ಗಳಿಗೆ ಮಿತಿಯಿಲ್ಲ. ಇವುಗಳ ಮೂಲಕವಾಗಿ, ಕೇವಲ ವಾಸ್ತವದ ದಾಖಲೆಯಷ್ಟೇ ಆಗಬಹುದಾಗಿದ್ದ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಭಾಷೆಯ ನಿರ್ಮಿತಿಗೆ ಒದಗಿ ಬರುವ ಮೂಲ ಘಟಕಗಳಾಗಿ, ಸಂಕೇತಗಳಾಗಿ, (ಎಂದರೆ, ಚಲನಚಿತ್ರಭಾಷೆಯ ಶಕ್ತಿವಂತ ಶಬ್ದಗಳಾಗಿ) ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

ಒಬ್ಬ ಲೇಖಕ, ತನ್ನ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಾಗಿ ಬಳಸುವ ತಂತ್ರ ಇದು : ಮೊದಲನೆಯ ದಾಗಿ ಆತ, ಸಮರ್ಥವಾದ ಪದಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ ; ಅನಂತರ, ಅವುಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗುವಂತೆ ಅತ್ಯುಚಿತವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ ಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸು ತ್ತಾನೆ. ಚಲನಚಿತ್ರಕಾರನ ತಂತ್ರ ಕೂಡ ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಇಂಥದೇ : ಉಚಿತವಾದ ಮಟ್ಟ-ಕೋನ-ದೂರಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಉಚಿತವಾದ ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡು, ಉಚಿತವಾದ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಂಡು, ಅಗತ್ಯವಿರುವಲ್ಲಿ ಇತರ ಯಂತ್ರತಂತ್ರಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನೂ ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಹಾಗೂ ಸೂಕ್ತವಾದ ಧ್ವನಿ ಗ್ರಹಣ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ಅರ್ಥವತ್ತಾದ ಚಲನಾತ್ಮಕ-ಧ್ವನಿಯುಕ್ತ-ಚಿತ್ರಖಂಡ ಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ; ಅನಂತರ, ಈ ಖಂಡಗಳನ್ನು ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಅತ್ಯುಚಿತವಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸಿ ಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದು. ಎಂದರೆ—ಮೊದಲಿಗೆ, ವಾಸ್ತವದ ಚಿತ್ರ-ಧ್ವನಿ-ಚಲನೆಗಳ ಬಿಂಬದ್ರವ್ಯವನ್ನು ಬೇಕೆನ್ನುವಂತೆ ಪುನರ್ ರೂಪಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಅನಂತರ, ದೇಶಾಂತರ ಕಾಲಾಂತರದ ಈ ತುಣುಕುಗಳನ್ನು ಬೇಕೆನ್ನುವಂತೆ ಪುನಸ್ಸಂಘಟಿಸಿ ಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದು—ಚಲನಚಿತ್ರಭಾಷೆಯ ತಂತ್ರ. ಹೀಗೆ ಪುನರ್‌ರೂಪಿತವಾಗಿ ಪುನಸ್ಸಂಘಟಿತವಾಗುವ ತುಣುಕುಗಳು ಅಂತಿಮ

ವಾಗಿ, ಅಖಂಡ ಜೀವಂತ ಕೃತಿಯಾಗಿ ಪರಿಣಮಿಸುತ್ತವೆ. ಈ ಚಿತ್ರಕೃತಿಗೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಹೊಸ **ಚಿತ್ರಕಾಲ** (FILM–TIME) ಹಾಗೂ ಹೊಸ **ಚಿತ್ರದೇಶ** (FILM–SPACE) ಸಿದ್ಧಿಸಿರುತ್ತದೆ.

೧೯೨೦–೩೦ ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ, ಸೋವಿಯೆತ್ ರಷ್ಯಾದ ಮೇಧಾವಿ ಚಿತ್ರಕರ್ತರು ಮೊತ್ತಮೊದಲಿಗೆ, ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ಅದಕ್ಕೊಂದು ಮೀಮಾಂಸೆಯನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಟ್ಟರು. ಅವರಲ್ಲಿ ಕುಲೆಶೊವ್ ಮತ್ತು ಪುಡೊವ್‌ಕಿನ್‌ರ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪ್ರಯೋಗವೊಂದನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅವರು, ಪ್ರಸಿದ್ಧ ನಟ ಮೊಝುಕಿನ್‌ನ ತಟಸ್ಥ (ನಿರ್ಭಾವ) ಮುಖದ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ–ಮೂರು ಸಂಕಲನಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿದರು. ಮೊದಲನೆಯದು—ಆ ತಟಸ್ಥ ಮುಖದ ಸಮೀಪಚಿತ್ರ ಮತ್ತು ಅದರ ಜೊತೆ, ಮೇಜಿನಮೇಲೆ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಹಬೆಯಾಡುತ್ತಿರುವ ಸೂಪ್ ಚಿತ್ರ; ಎರಡನೆಯದು—ಅದೇ ಮುಖದ ಅದೇ ಸಮೀಪಚಿತ್ರ ಹಾಗೂ ಅನಂತರ, ಒಂದು ಹೆಂಗಸಿನ ಶವವನ್ನು ಮಲಗಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ಶವಪೆಟ್ಟಿಗೆಯ ಚಿತ್ರ; ಮೂರನೆಯದು—ಪುನಃ, ಅದೇ ಮುಖದ ಅದೇ ಸಮೀಪಚಿತ್ರ ಹಾಗೂ ಆಮೇಲೆ, ಒಬ್ಬ ಚಿಕ್ಕ ಹುಡುಗಿ ತಮಾಷೆಯಾಗಿ ಕಾಣುವ ಕರಡಿಯ ಗೊಂಬೆಯೊಂದನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ. ಈ ಮೂರು ಸಂಕಲನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದನ್ನೇ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ತೋರಿಸಿದಾಗ—ಮೊದಲನೇ ಸಂಕಲನ ಕಂಡವರು, ನಟನ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಹಸಿವು ಕಾತರಗಳು ಮಡುಗಟ್ಟಿ ನಿಂತಿವೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿದರಂತೆ; ಎರಡನೇ ಸಂಕಲನ ಕಂಡವರು, ಈ ಮಹಾನಟ ತನ್ನ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಶೋಕವನ್ನು ಅದ್ಭುತವಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದ್ದಾನೆ ಎಂದರಂತೆ; ಮೂರನೆಯ ಸಂಕಲನ ನೋಡಿದವರು, ಅವನ ಮುಖದಲ್ಲಿ ಎಂಥ ಮುಗ್ಧ ಹರ್ಷ ಅರಳುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡರಂತೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಭಾಷಾಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿನ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ಈ ಪ್ರಯೋಗ ಅತಿ ಸರಳ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ, ಸಾಹಚರ್ಯದ ಬಲದಿಂದ ಶಬ್ದಕೋಶ ಅರ್ಥವಂತವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಇದು; ಸಂಕಲನದ ಮೂಲಕ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ತಂತ್ರಕ್ಕೆ ಇದು ನಿದರ್ಶನ.

ಐಸೆನ್‌ಸ್ಟೈನ್, ಚೀನಾ ಜಪಾನ್‌ಗಳಲ್ಲಿನ ಪ್ರಾಚೀನ **ಚಿತ್ರಲಿಪಿ** (HIEROGLYPH) ಯನ್ನು ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿ, ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿದ. ಆ **ಚಿತ್ರಲಿಪಿ**ಯಲ್ಲಿ—ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ, ಕುದುರೆಯೆಂದು ಸೂಚಿಸಲು ಕುದುರೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನೇ ಬರೆಯಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಕ್ರಮೇಣ, ಆ ಚಿತ್ರದ ವಿವರರೇಖೆಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಹಾಕುತ್ತ, ಅಂತಿಮವಾಗಿ, ಒಂದೆರಡೇ ಅಸ್ಥಿರೇಖೆಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಯ್ತು. ಆದರಿಂದ, ಮೊದಲು ಚಿತ್ರರೂಪದ **ದಾಖಲೆ**ಯಾಗಿದ್ದದ್ದು ಕ್ರಮೇಣ, **ಸಂಕೇತ**ವಾಗಿ

ಪರಿವರ್ತನೆಗೊಂಡು ಭಾಷೆಯ ವ್ಯಾಯಾಮಕ್ಕೆ ತಕ್ಕುದಾಗಿ ಒದಗಬಲ್ಲ **ಪದವಾಯಿತು.** ಇದು ಆ ಭಾಷೆಯ ಒಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಅದರ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ—**ಪದಸಂಲಗ್ನ** ದಿಂದ ಉಂಟುಮಾಡಿಕೊಂಡ **ಅರ್ಥಸಂತತಿ.** ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಅಲ್ಲಿ, **ನಾಯಿ**ಯ ಸಂಕೇತದ ಜೊತೆ **ಬಾಯಿ**ಯ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರೆ ಅದಕ್ಕೆ **ಬೊಗಳುವುದು** ಎಂಬ ಅರ್ಥವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ ; **ಹಕ್ಕಿ**ಯ ಸಂಕೇತದ ಜತೆ **ಬಾಯಿ**ಯ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರೆ **ಹಾಡು** ಎಂಬ ಅರ್ಥವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ ; **ಕಣ್ಣಿನ** ಸಂಕೇತದ ಜತೆ **ನೀರಿನ** ಸಂಕೇತವನ್ನು ಜೋಡಿಸಿದರೆ **ದುಃಖ** ಎಂಬ ಅರ್ಥವುಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ, ಎರಡು ಸಂಕೇತಗಳು ಕೂಡಿಕೊಂಡಾಗ ಹುಟ್ಟುವುದು ಆ ಎರಡು ಸಂಕೇತಗಳ ಮೊತ್ತ ವಲ್ಲ ; ಆ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಮೀರಿದ, ಅವೆರಡಕ್ಕಿಂತಲೂ ಬೇರೆಯೇ ಆದ ಇನ್ನೊಂದು ಹೊಸ ಅರ್ಥ.

ಸಿನೆಮಾ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಇದೇ ತಂತ್ರವನ್ನನುಸರಿಸಿ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸಂಕೇತ ಗಳನ್ನಾಗಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹಾಗೂ ಸಂಕೇತಗಳ ಸಂಲಗ್ನದಿಂದ (ಸಂಕಲನ ತಂತ್ರದ ಮೂಲಕ) ಧ್ವನಿಪೂರ್ಣವಾದ ಭಾಷೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವೆಂಬು ದನ್ನು ಐಸೆನ್‌ಸ್ಟೈನ್ ತೋರಿಸಿಕೊಟ್ಟ.

ಈ ಭಾಷೆಯ ಸ್ತರಗಳು ವೃತ್ತಿಗಳು

ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯೆನ್ನುವುದು ಶಾಸ್ತ್ರ-ವ್ಯವಹಾರ-ಕಲೆಗಳೆಲ್ಲವಕ್ಕೂ ಬಳಕೆ ಯಾಗಬಹುದಾದ **ಪೂರ್ಣಭಾಷೆ** ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ನೆನಪಿಸಿಕೊಂಡು ಮನಸ್ಸಲ್ಲಿ ದೃಢವಾಗಿ ನಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬರವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ—ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಹಂಚಿ ಕೊಡುವ **ಶಾಸ್ತ್ರಸಾಹಿತ್ಯ**, ವ್ಯವಹಾರವಿನಿಮಯಕ್ಕಾಗಿರುವ **ವ್ಯವಹಾರ ಸಾಹಿತ್ಯ** ಹಾಗೂ ಗಾಢ ಅನುಭವಗಳ ಶೋಧನೆ ಸಂವಹನೆಗಳಿಗಾಗಿ ಮೀಸಲಾಗಿರುವ **ಕಾವ್ಯಸಾಹಿತ್ಯ** ಎಂಬ ವಿಂಗಡಣೆಗಳಿರುವಂತೆ, ಚಲನಚಿತ್ರಭಾಷೆಯಲ್ಲೂ ಅದೇ ಹಲವು ಸ್ತರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಮೊದಲ ಎರಡು ಸ್ತರಗಳು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ, ಮನುಷ್ಯನ ಪ್ರಾಣ-ಮನಸ್ಸು-ಬುದ್ಧಿಗಳ ಅಂಶಾಂಶಗಳನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸಲು ದುಡಿಯುವಂಥವು ; ಮೂರನೆಯದಾದ ಕಾವ್ಯಸಾಹಿತ್ಯ ಅಥವಾ ಭಾಷೆಯ ಕಲಾತ್ಮಕತೆಯ ಸ್ತರ, ಪ್ರಾಣ-ಮನಸ್ಸು-ಬುದ್ಧಿಗಳ ಜತೆ ಮನುಷ್ಯನ ಸಾಕ್ಷಿಪ್ರಜ್ಞೆಯನ್ನೂ ಒಳಗೊಂಡು ಆತನ ಸಮಗ್ರವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಸಮಗ್ರ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಕೈ ನೀಡುವಂಥದ್ದು.

ಈ ರೀತಿಯ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳಿಗೆ ಮೈಗೂಡುವಂತೆ ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆ, ತನ್ನ ಶಬ್ದಕೋಶ-ವ್ಯಾಕರಣಗಳಲ್ಲಿ ಮೂರು **ವೃತ್ತಿ**ಗಳನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮೊದಲನೆಯದು, ಮೂರ್ತವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಖಚಿತವಾಗಿ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಹೇಳು

ವಂಥ **ಅಭಿದಾ (ವಾಚಕ) ವೃತ್ತಿ.** ಇದು ಶಾಸ್ತ್ರಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮೀಸಲು. ಎರಡನೆಯದು, ಹೇಳುವುದನ್ನು ಕೊಂಚ ಆಲಂಕಾರಿಕವಾಗಿ, ಆದರೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ತಿಳಿಸಿಕೊಡುವಂಥ **ಲಕ್ಷಣಾವೃತ್ತಿ.** ಇದು ನಿತ್ಯವ್ಯವಹಾರಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಳಕೆಯಾಗುವಂಥದ್ದು. ಮೂರನೆಯದು, ಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಏನನ್ನೋ ಹೇಳುತ್ತಿರುವಂತೆ ಕಂಡರೂ ಅದನ್ನು ಮೀರಿ, ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾದ ಅನೇಕಾನೇಕ ಧ್ವನಿನೇಸಲುಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣವನ್ನು ಸ್ಫುರಣಗೊಳಿಸುವಂಥ **ವ್ಯಂಜನಾ (ವ್ಯಂಗ್ಯ) ವೃತ್ತಿ.** ಇದು ಕಲೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ್ದು. ಚಲನಚಿತ್ರಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ಕೂಡ, ಅದರಲ್ಲಿನ ಚಿತ್ರ–ಚಲನೆ–ಶಬ್ದ ಖಂಡಗಳಲ್ಲೂ ಹಾಗೂ ಸಂಕಲನದಲ್ಲೂ ಈ ಮೂರು ವೃತ್ತಿಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾಗಿದೆ.

ಈ ಅಂಶವನ್ನು ಗಟ್ಟಿ ಮನದಟ್ಟುಮಾಡಿಕೊಂಡಾಗ ಮಾತ್ರ, ಯಾವೊಂದು ಚಲನಚಿತ್ರಕೃತಿಯನ್ನೆತ್ತಿಕೊಂಡರೆ, ಅದು ಯಾವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದದ್ದು (ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಯಾವ ಸ್ತರದ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ) ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿತು, ಆ ಆಧಾರದ ಮೇಲೇ ಅದನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿ ವಿಮರ್ಶಿಸಿ, ಅದರ ಯೋಗ್ಯತೆಯನ್ನು ನಿರ್ಣಯಿಸಿ ಹೇಳಲು ಬಂದೀತು. ಒಂದು ಚಿತ್ರ, ಕೇವಲ ದಾಖಲೆಯಾಗಿರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ ; ಪರಿಚಯಾತ್ಮಕವೋ ಶೈಕ್ಷಣಿಕವೋ ಮುಂತಾಗಿ ಇರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ ; ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜಕವಾಗಿರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ ; ಅಥವಾ, ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕಲಾಕೃತಿಯಾಗಿರುವುದೂ ಸಾಧ್ಯ. ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ರೈಲ್ವೆ ಗೈಡಿನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಮಹತ್ತರ ಕಾವ್ಯದ ತನಕ ಬಗೆಬಗೆಯ ಬರೆವಣಿಗೆಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲವೆ, ಹಾಗೆ.

ಯಾವುದೇ ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿನ ಕಲಾತ್ಮಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯೆಂದರೆ, ಅದು ಆ ಕೃತಿಕಾರನ **ಸಮಗ್ರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಸಮಗ್ರ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಾಗಲು** ಹಂಬಲಿಸುವಂಥದಾದ ಕಾರಣ, ಅದು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಅದರ ಸಮಸ್ತ ಶಕ್ತಿಗಳೊಡನೆ ಸಮಗ್ರವಾಗಿ ದುಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಾದರೂ ಮೂಲತಃ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರಗಳೂ ಆ ಭಾಷೆಯ ಅನನ್ಯ ಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲೇ ಮೈದಾಳಿಕೊಂಡವಾಗಿರಬೇಕು. (ಅಂಥವನ್ನೇ **ಸಿನೆಮೀಯ**—CINEMATIC—ಎಂದು ಕರೆಯುವುದು.) ಕಲಾಚಲನಚಿತ್ರಗಳಂತೂ ಉಳಿದವಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಪ್ಪಟವಾಗಿ **ಸಿನೆಮೀಯ**ವಾಗಿರತಕ್ಕದ್ದು.

ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮ

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ಗುರುತಿಸುವಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ಪ್ರಮುಖವಾದ ಒಂದು ಅಂಶವನ್ನು ನಾವು ಈತನಕ ಪರಿಶೀಲಿಸದೆ ಬಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಚಲನಚಿತ್ರವೆನ್ನುವುದು ಒಂದು ಭಾಷೆ, ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಮನಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಬಂದಿದ್ದೇವೆ ; ಆದರೆ ಅದು, ಸಾಮಾನ್ಯ ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮವಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ,

ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮ ಎಂಬುದು ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾದ ಸಂಗತಿ.

ವೃತ್ತ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು, ರೇಡಿಯೊ ಮುಂತಾದವು ಇವತ್ತಿನ ಸಮೂಹ ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದವು. ಇವು ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅನೇಕರಿಗೆ, ಒಂದು ಇಡೀ ಸಮೂಹಕ್ಕೆ, ತಲುಪಬಲ್ಲ ವಿಸ್ತರಣಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡವು. ಹಾಗೆ, ರಂಗನಾಟಕವನ್ನು ಪ್ರಾಚೀನ ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮವೆಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಆದರೆ ನಮ್ಮ ಹೊಸ ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಯಂತ್ರಸಾಧನಗಳ ನೆರವಿನಿಂದ, ಭಾಷೆಯ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಮೂಹಿಕಕ್ಕೆ ವಿಸ್ತರಣಗೊಳಿಸಿದಂಥವು ; ಹೊಸ ಯಂತ್ರ ಯುಗದ ಹೊಸ ಯಂತ್ರಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಫಲಗಳು.

ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೂಡ ಹೀಗೆ, ಒಂದು ಸಾಮೂಹಿಕ ಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿದೆ. ಚಲನಚಿತ್ರ ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲೊಂದು ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಅತ್ಯಂತ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದದ್ದು. ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆ ರೇಡಿಯೊ ಮುಂತಾದ ಸಮೂಹ ಸಂಪರ್ಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಮೂಲತಃ, ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾಷೆಗಳನ್ನೇ (ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಗಳನ್ನೋ ಚಿತ್ರಭಾಷೆಯನ್ನೋ ಸಂಗೀತವನ್ನೋ) ಅವಲಂಬಿಸಿಕೊಂಡಿವೆ. ಯಂತ್ರಸಲಕರಣೆಗಳಿಂದ ಆ ಪ್ರಾಚೀನ ಭಾಷೆಗಳಿಗೇ ವಿಶೇಷ ಪ್ರಸಾರಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಟ್ಟಿವೆ. ಎಂದರೆ, ಇಲ್ಲಿ ಭಾಷೆ ಹಳೆಯದೇ, ಅದರ ಪ್ರಸಾರಕ್ರಿಯೆ ಮಾತ್ರ ಹೊಸತು, ಯಾಂತ್ರಿಕವಾದ್ದು. ಆದರೆ ಸಿನೆಮಾ, ಹುಟ್ಟುವಾಗಲೇ ಯಂತ್ರಭಾಷೆಯಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದೆ, ಸಾಮೂಹಿಕ ಸಂಪರ್ಕದ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡೇ ಹುಟ್ಟಿದೆ. ಹೀಗೆ, ಹುಟ್ಟುವಾಗಲೇ ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಏಕೈಕ ಭಾಷೆ ಇದು : ಹುಟ್ಟುವಾಗಲೇ ಯಂತ್ರಭಾಷೆಯಾಗಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಏಕೈಕ ಭಾಷೆ, ನಿಜವಾಗಿ ಇದು, ಮಾನವನ ಹೊಸ ಯಂತ್ರಸಂಸ್ಕೃತಿ-ಸಮೂಹಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳ ಅನಿವಾರ್ಯ **ಶಿಶು**ವಾದ ಏಕೈಕ ಹೊಸ ಭಾಷೆ.

ಪ್ರದರ್ಶನ ತಂತ್ರ

ಚಲನಚಿತ್ರದ ಸಮಗ್ರಸ್ವರೂಪ ಅರಿವಾಗಬೇಕಾದರೆ, ಅದರ ಪ್ರದರ್ಶನ ತಂತ್ರದ ಬಗ್ಗೆ ಕೂಡ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ್ದು ಅಗತ್ಯ.

ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಗ್ರಹಿಕೆಗಾಗಿ ಇರುವ ಶಾರೀರಕ ಇಂದ್ರಿಯಗಳಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣು ಮತ್ತು ಕಿವಿಗಳೆರಡು ಅತ್ಯಂತ ಮುಖ್ಯವಾದವು. ಇನ್ನುಳಿದ ಮೂರು ಇಂದ್ರಿಯಗಳು, ಈ ಎರಡಕ್ಕೆ ಹೋಲಿಸಿದಾಗ, ತೀರ ಸೀಮಿತವಾದುವೆಂಬುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಮನುಷ್ಯ ಪ್ರಾಣಿಯ ವಿಚಾರದಲ್ಲಂತೂ ಈ ಮಾತು ತೀರ ಸತ್ಯ. ಮನುಷ್ಯ ಬಳಸುವ ಎಲ್ಲ ಬಗೆಯ ಭಾಷೆಗಳೂ ಈ ಎರಡು ಇಂದ್ರಿಯಗಳ ಮುಖಾಂತರವೇ ಗ್ರಹಿಕೆಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವಾಗ ಈ ಎರಡೂ ಮುಖ್ಯ ಇಂದ್ರಿಯಗಳೂ ಒಗ್ಗೂಡಿ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತವೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ಪ್ರೇಕ್ಷಕ, ಕತ್ತಲು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಕೂತು ಎದುರು ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಉಜ್ವಲ ಬೆಳಗುವ ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ; ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಕೇಳುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ. ಅಲ್ಲಿ ಆತ, ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರವನ್ನಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೇನನ್ನೂ ಕಾಣಲಾರ, ಪ್ರಸಾರಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ಆ ಧ್ವನಿಯನ್ನಲ್ಲದೆ ಮತ್ತೇನನ್ನೂ ಕೇಳಲಾರ.

ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ ಓದುತ್ತಿದ್ದರೆ, ನಾವು ಎಲ್ಲೋ ಒಂದು ಕಡೆ ಅದನ್ನು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟು, ಎಷ್ಟೋಹೊತ್ತಿನ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೆ ಅದನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಮೊದಲು ಬಿಟ್ಟಲ್ಲಿಂದ ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು ; ಅನುಮಾನ ಬಂದರೆ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸಿ ತಾಳೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಅಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಮಾತ್ರವೇ ಕೆಲಸ. ಆದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ತನ್ನ ಕಣ್ಣುಕಿವಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ತೆತ್ತುಕೊಟ್ಟು, ಆ ಅಖಂಡಪ್ರವಾಹದಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ತೇಲಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿರುತ್ತಾನೆ—ಹಿಂತಿರುಗಿ ನೋಡಲೂ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದಹಾಗೆ. ಚರರೂಪವಾದ ಶಾಬ್ದಿಕಭಾಷೆಯೂ (ಉದಾ—ಕಥೆ ಕೇಳುತ್ತಿರುವುದು) ಹೀಗೇ ಅಖಂಡ ; ಆದರೆ ಅದು, ಮುಖ್ಯ ಇಂದ್ರಿಯಗಳಲ್ಲೊಂದಾದ ಕಣ್ಣನ್ನು ಬಳಸದೆ ಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ—ಶಾಬ್ದಿಕ ಭಾಷೆಯ ಸಂಕೇತಗಳಾದ ಪದಗಳು ಬುದ್ಧಿಕೃತವಾದಂಥವು ; ಆದುದರಿಂದ, ಪದಗಳ ಅರ್ಥ ಬುದ್ಧಿಯ ಶೋಧಕದ ಮೂಲಕವೇ ಒಳಕ್ಕಿಳಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ. ಅದು ಬಿಂಬಗಳ ಭಾಷೆಯಾದ್ದರಿಂದ, ಗ್ರಹಿಕೆ ನೇರವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಈ ಕಾರಣ, ತೀವ್ರವಾದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಸಂಗೀತದಲ್ಲೂ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕೆಲಸವಿಲ್ಲ. ಅಲ್ಲದೆ. ಸಂಗೀತದ ಭಾಷೆ ತೀರ ಅಮೂರ್ತ; ಚಿತ್ರಶಿಲ್ಪಗಳನ್ನು ನೋಡುವಾಗ ಕಿವಿಗೆ ಬಿಡುವು, ಅಲ್ಲದೆ—ಉಳಿದೆಲ್ಲ ಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ, ಆ ಮಾಧ್ಯಮಕ್ಕೂ ನಮಗೂ ಒಂದು ಅಂತರ ಉಳಿದಂತಿರುತ್ತದೆ ; ಶಾರೀರಕವಾಗಿಯೂ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿಯೂ ದೇಶಕಾಲಗಳಲ್ಲಿಯೂ ನಾವೂ ಆ ಇಡೀ ಮಾಧ್ಯಮದ ಒಂದು ಭಾಗವೇ ಆಗಿ ಬೆರೆತುಹೋದಂತೆ ಅನ್ನಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಅದೇ ಒಂದಾಗಿ, ಅದರ ಕ್ಷೇತ್ರ ಬೇರೆಯಾಗಿ, ನಾವು ಅದನ್ನು ನೋಡುವವರು ಎಂಬ ಅನ್ನಿಸಿಕೆ ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಳಿದಿರುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗೋಡೆಯಮೇಲೆ ನೇತುಹಾಕಿದ್ದಾರೆ ; ನಾವು ಕೆಳಗೆ ನಿಂತು ಅದನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತೇವೆ ; ಅಲ್ಲಿರುವುದನ್ನು ನಾವು ಇಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೋಡುತ್ತಿದ್ದೇವೆ ಎನ್ನುವುದು ನಮಗೆ ಮರೆಯಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಪ್ರಾಯಃ, ಉಳಿದೆಲ್ಲವಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ತಲ್ಲೀನತೆ ಸಾಧಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ನಾಟಕದಲ್ಲೂ—ರಂಗಭೂಮಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬೇರೆಯೇ ಎನ್ನಿಸುವುದರಿಂದ, ಅಲ್ಲಿ ದೃಶ್ಯ ಕೋನ ದೂರ ನಿಲುವುಗಳನ್ನು ಮನಸೋ ಇಚ್ಛೆ ಬದಲಿಸಿ ಬದಲಿಸಿ ನೋಡಲು ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದಿರುವುದರಿಂದ, ಶಾಬ್ದಿಕಭಾಷೆ (ಸಂಭಾಷಣೆ)

ಅದರ ಮುಖ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿ ಬರುವುದರಿಂದ ಮುಂತಾಗಿ, ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿನಂಥ ವ್ಯಾಪಕ ತನ್ಮಯತೆ ಅಲ್ಲೂ ಉಂಟಾಗಲಾರದು.

ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಾದರೆ, ಚಂಚಲತೆಗೆ ಅವಕಾಶವೇ ಇಲ್ಲದಂಥ ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ, ಕಣ್ಣು ಕಿವಿಗಳೆರಡೂ ಅದರಲ್ಲೇ ತೊಡಗಿಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ. ಅಲ್ಲಿ ಕಾಣುವುದು ಹಾಗೂ ಕೇಳುವುದು ವಾಸ್ತವವೆಂದೇ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೆ, ಚಿತ್ರಗಳ ದೂರ-ಕೋನ-ನಿಲುವು ಚಲನೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಷಣಕ್ಷಣಕ್ಕೂ ಉಂಟಾಗುತ್ತಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿಂದಾಗಿ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ ಮಾನಸಿಕವಾಗಿ ಹಾಗೂ ಶಾರೀರಿಕವಾಗಿ ತಾನು ಕ್ರಿಯೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲೇ, ಅದೇ ದೇಶಕಾಲಗಳಲ್ಲೇ ಇರುವಹಾಗೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ ; ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ತಾನು ಕ್ರಿಯಾಕೇಂದ್ರದಲ್ಲೇ ನಿಂತು ನೇರವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಅನುಭವವಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ತನ್ನ ಅಭೀಪ್ಸೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ, ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು, ಅದರ ಸಾರಸರ್ವಸ್ವವೂ ಕಾಣಿಸುವ ನೆಲೆಯಿಂದ ನೋಡಲು ಶಕ್ತನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಒಮ್ಮೆ ತನ್ನ ಕಣ್ಣಿಂದಲೇ ನೋಡಿದಂತೆ, ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಪಾತ್ರಗಳ ಕಣ್ಣಿನಿಂದ ನೋಡಿದಂತೆ, ಮತ್ತೂ ಒಮ್ಮೆ ಪಾತ್ರಪ್ರತಿಪಾತ್ರಗಳೆರಡರ ನೆಲೆಯಿಂದಲೂ—ಆಚೆಯಿಂದೊಮ್ಮೆ ಈಚೆಯಿಂದೊಮ್ಮೆ—ನೋಡುತ್ತಿರುವಂತೆ ಕ್ರಿಯಾಪ್ರವೃತ್ತನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಚಿತ್ರದ ಅರ್ಥ ಈತನನ್ನೇ ವಾಹಕವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ, ತಾನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಿರುವ ಚಲನಚಿತ್ರ ತನ್ನಿಂದ ಹೊರಗಿರುವ ಒಂದು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸ್ವತಂತ್ರ ವಸ್ತು ಎಂಬ ಅರಿವೇ ಅಳಿದುಹೋಗುತ್ತದೆ, ಚಿತ್ರದ ಗತಿಯೂ ಚಿತ್ರತಂತ್ರಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿ ರೂಪುಗೊಂಡು ಧ್ವನಿತಂತ್ರವೂ ಮನೋಲಹರಿಯನ್ನನುಸರಿಸಿದ ಸಂಕಲನತಂತ್ರವೂ ಚಿತ್ರದ ಕಾರ್ಯಪರಂಪರೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ತಾನೇ ನೇರ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಿರುವ ಅನುಭವವನ್ನು ಆಗುಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಇದು ಚಲನಚಿತ್ರದ ಮೌಲಿಕ ಗುಣಗಳಲ್ಲೊಂದು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಚಲನಚಿತ್ರ, ಸಾಟಿಯೇ ಇಲ್ಲದ ಭಾಷೆಯಾಗಿದೆ.

ಟೆಲೆವಿಜನ್ ಬಗ್ಗೆ

ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಹಾಗೂ ಸಮೂಹ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧನಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುವಾಗ, ಹೊಸದಾಗಿ ಬಂದಿರುವ ಟೆಲೆವಿಜನ್ ಬಗ್ಗೆ ಕೂಡ ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ, ಟೆಲೆವಿಜನ್, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಯದೇ ಇನ್ನೊಂದು ರೂಪ, ಅಷ್ಟೆ. ಎರಡೂ ಒಂದೇ ಮಾಧ್ಯಮದ ಭಿನ್ನರೂಪಗಳಾದ್ದರಿಂದ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆಗೆ ಅನ್ವಯಿಸುವ ಮಾತುಗಳೆಲ್ಲ ಬಹುಪಾಲು ಟೆಲೆವಿಜನ್‌ಗೂ ಅನ್ವಯಿಸುತ್ತವೆ. ಪ್ರದರ್ಶನತಂತ್ರದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ. ಟೆಲೆವಿಜನ್ ಕಾಣಿಸುವ ಬಿಂಬ ತೀರ ಚಿಕ್ಕದು ; ಯಾವ ವಿಶೇಷವಿಲ್ಲದ ಮನೆಯ ನಿತ್ಯದ ಆವರಣದಲ್ಲೇ ಕೂತು ನೋಡುವಂಥದು ;

ಚಲನಚಿತ್ರಮಂದಿರದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಕತ್ತಲು ಆವರಣ ಇಲ್ಲಿ ಇರಲಾರದು. ಈ ಮುಂತಾದ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಟೆಲಿವಿಜನ್ ಸಿನೆಮಾದ ಹಾಗೆ ನಮ್ಮನ್ನು ಇಡೀ ಸೆಳೆದು ತಲ್ಲೀನಗೊಳಿಸಿ ಕೊಳ್ಳಲಾರದು. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಟೆಲಿವಿಜನ್ ಉಂಟುಮಾಡುವ ಪರಿಣಾಮ, ಹೋಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ತುಂಬ ಕಡಿಮೆ. ಆದರೆ, ಇದು ಮನೆಮನೆಯಲ್ಲೂ ಇರಬಹುದಾದ್ದ ರಿಂದ, ಬೇಕೆಂದಾಗ ಗುಂಡಿ ತಿರುವಿದರೆ ಚಾಲೂ ಆಗಬಹುದಾದಷ್ಟು ಸುಲಭಲಭ್ಯ ವಿರುವುದರಿಂದ ಹಾಗೂ ಹೋಲಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಇದು ತುಂಬ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾಗಿರುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾದ್ದರಿಂದ—ಟೆಲಿವಿಜನ್ ಸಿನೆಮಾಕ್ಕಿಂತ ಎಷ್ಟೋ ಹೆಚ್ಚು ಪಾಲು ವಿಶಾಲ ವ್ಯಾಪ್ತಿ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲದು.

ಟೆಲಿವಿಜನ್ ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾದಾಗ, ಚಲನಚಿತ್ರ ಭಾಷೆ ಎರಡಾಗಿ ಒಡೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಉಂಟು. ಶಾಸ್ತ್ರವ್ಯವಹಾರಗಳ ನಿತ್ಯೋಪಯೋಗಿ ಭಾಷೆಯಾಗಿ ಟೆಲಿವಿಜನ್ ಬಳಕೆಯಾಗಬಹುದು ಮತ್ತು ಕಲಾಭಾಷೆ ಯಾಗಿ ಹಾಗೂ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ಸಿನೆಮಾ ಸೀಮಿತಗೊಳ್ಳ ಬಹುದು. ಆಗ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಭಾಷೆ, ತನ್ನ ಈ ಎರಡು ಹಸ್ತಗಳಿಂದ ಸರ್ವಗ್ರಾಹಕವೂ ಸರ್ವಸ್ಪರ್ಶಿಯೂ ಆಗಿ ಜಗತ್ತನ್ನು ಆವರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಭಾಷೆಯ ದುರಂತದ ಬಗ್ಗೆ ಎಚ್ಚರ

ಭಾಷೆಗಳೆಲ್ಲವೂ ಸೃಷ್ಟಿಯಾದದ್ದು ಮನುಷ್ಯ–ಮನುಷ್ಯರೊಳಗೆ ಪರಸ್ಪರ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿ. ಆದರೆ, ಯಾವತ್ತಿನಿಂದಲೂ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ತದ್ವಿರುದ್ಧ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನೂ ನಾವು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಒಂದು ಭಾಷೆ ಯನ್ನು ಕೇವಲ ಕೆಲವರು, ಯಾವುದೇ ಉಪಾಯದಿಂದ ತಮ್ಮ ಹತೋಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಆ ಮೂಲಕ ಉಳಿದವರ ಮೇಲೆ, ಬಹುಸಂಖ್ಯೆಯ ಜನವರ್ಗದಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ಪ್ರಭಾವ ಹೇರಲು ಬಳಸುತ್ತ ಬಂದಿರುವುದನ್ನು ಇತಿಹಾಸದುದ್ದಕ್ಕೂ ನಾವು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಹೀಗೆ, ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಸರ್ವಾಧಿಕಾರ ಸಾಧನೆಗೆ, ದಮನ ಶೋಷಣೆಗಳಿಗೆ ದುರುಪಯೋಗಪಡಿಸಿಕೊಂಡಿರು ವುದು ಭಾಷೆಯ ದುರಂತ.

ಯಂತ್ರಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಮೂಹಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳ ಈ ಯುಗದಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ವೃತ್ತ ಪತ್ರಿಕೆ ರೇಡಿಯೊಗಳಂಥ ಸಮೂಹಸಂಪರ್ಕಮಾಧ್ಯಮಗಳಂತೂ ಈ ಬಗೆಯ ದಮನ ಶೋಷಣೆಗಳಿಗೆ ಅನುಕೂಲಕರವಾಗಿಯೇ ಕೆಲಸಮಾಡಿವೆ. ಚಲನಚಿತ್ರ, ಉಳಿದೆಲ್ಲವ ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇಂಥ ದುರುಪಯೋಗಕ್ಕೆ ತುತ್ತಾಗುತ್ತಿದೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಕೆಗೆ ಅಪಾರ ಯಂತ್ರಸಲಕರಣೆಗಳೂ ನಿರ್ಮಾಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆ

ಗಳೂ ಬೇಕು ; ಅಪಾರ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಲಾವಿದರು ಕೆಲಸಗಾರರ ಶ್ರಮ ಬೇಕು ; ಅಪಾರ ಹಣದ ಬಂಡವಲು ಬೇಕು. ಹೀಗೆ, ಹಣದ ಬಲದಿಂದ ಎಲ್ಲವನ್ನೂ ಸಂಘಟಿಸಬಲ್ಲಾತ ಮುಂದೆ ಇದರಿಂದ ಅಪಾರ ಲಾಭವನ್ನು ಗಳಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ, ಅಪಾರ ಪ್ರಭಾವವನ್ನೂ ಹಬ್ಬಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಕಾರಣ—ಈ ಮಾಧ್ಯಮಕ್ಕೆ ದೇಶ-ಭಾಷೆಗಳ ಗಡಿಮಿತಿ ಯಿಲ್ಲ; ಜನರನ್ನು ಮರಳುಗೊಳಿಸಲು ಮತ್ತಗೊಳಿಸಲು ಬರುವ ಸಮ್ಮೋಹಿನಿ ಶಕ್ತಿ ಇದಕ್ಕಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಈ ಮಾಧ್ಯಮ, ತೀರ ಮೊದಲಿಂದಲೂ ಒಂದು ಕಡೆ ಬಂಡವಾಳ ಉದ್ಯಮದ ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕು ಜನರನ್ನು ಮತ್ತಗೊಳಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದೆ, ಶೋಷಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದೆ ; ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ, ಆಡಳಿತ ಸರ್ಕಾರಗಳ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕು ಜನರನ್ನು ದಮನ ಗೊಳಿಸುತ್ತ ಬಂದಿದೆ. ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಒದಗಿರುವ ಈ ಅಪಾಯವನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು ಸಾಧ್ಯವಾದಾಗ ಮಾತ್ರ, ಈ ನಮ್ಮ ಹೊಸ ಯುಗದಹೊಸ ಯಂತ್ರ ಭಾಷೆ, ಮಾನವಕುಲದ ಸಮೂಹ ಸಂಭಾಷಣೆಯ ಹೊಸ ನಾಲಗೆ ಯಾಗಬಲ್ಲುದು.

ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಭಾಗ ಹಾಗೂ ಮಾನವಕುಲದ ಜ್ಞಾನ ಭಂಡಾರ, ಲೋಕಸಂಗ್ರಹಕ್ಕಾಗಿ ಶಬ್ದ-ಪುಸ್ತಕಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಗೋಪಿತವಾಗಿ ಬಂದಿದೆ; ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗ, ಇತರ ವಿವಿಧ ಕಲಾಭಾಷೆಗಳಲ್ಲಿ ಹರಳುಗಟ್ಟಿಕೊಂಡಿದೆ. ಇವುಗಳೆಲ್ಲ ದರ ಜೊತೆಗೆ ಹೊಸದಾಗಿ ಹೆಸರು ಹಚ್ಚಿ ನಿಂತಿರುವ ಇನ್ನೊಂದು—ಚಲನಚಿತ್ರ; ಈ ಹೊಸ ಶಕ್ತಿವಂತ ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮದ ಆವಿಷ್ಕರಣದಿಂದ, ಈತನಕ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಶಬ್ದ-ಪುಸ್ತಕ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹವಾದ ಮಾನವಸಂಸ್ಕೃತಿ ಕ್ರಮೇಣ ದೃಶ್ಯ-ಶ್ರವ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೈದಾಳಿಕೊಳ್ಳುವ ಸೂಚನೆಗಳೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತಿವೆ.

ಭಾಗ—ಎರಡು

ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಕೋಶ

ಚಲನಚಿತ್ರ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಕೋಶ

ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳು ಮತ್ತು ಕನ್ನಡ ಸಮಾನಪದಗಳು

"A" Certificate "ಎ" ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ : ವಯಸ್ಕ ಚಿತ್ರ
Abstract Film ವಿಮೂರ್ತಚಿತ್ರ ; ಅಮೂರ್ತ ಚಿತ್ರ
Accelerated Motion ತ್ವರಿತ ಚಲನೆ
Acetate (Amyl Acetate) ಅಸೀಟೇಟ್
Action-Theme ಇತಿವೃತ್ತ ; ಕಥಾ ವಸ್ತು
Actuality ಯಥಾ ಚಿತ್ರಣ
Adaptation ಅಳವಡಿಕೆ
Additive Process ವರ್ಣಕಲನ ವಿಧಾನ
Allegory ಉಪಮೆ
Anachronism ಕಾಲ ವಿಸಂಗತಿ
Anaglyph ಅನಗ್ಲಿಫ್
Anamorphic ಅನಮೋರ್ಫಿಕ್
Angle ಕೋನ
Animation ಉಜ್ಜೀವನ
Animation Film ಉಜ್ಜೀವ ಚಿತ್ರ
Animator ಉಜ್ಜೀವಕಾರ
Anti Climax ಅವಪತನ
Aperture ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣು ; ಕಣ್ಣು ; ಪ್ರಕಾಶ ರಂಧ್ರ
Arc Lamp ಆರ್ಕ್ ದೀಪ
Ariel Photography ಆಕಾಶ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ
Art Director ಕಲಾ ನಿರ್ದೇಶಕ

Aspect Ratio ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ; ಪ್ರಮಾಣ ದಾಮಾಶಾ
Assemble ಜೋಡಣೆ ; ಕಲನ
Assistant Director ಸಹನಿರ್ದೇಶಕ
Associate Director ಸಹ ನಿರ್ಮಾಪಕ
Association ಸ್ಮೃತಿಸಂಬಂಧ
Audience Rating ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ವರ್ಗೀಕರಣ
Autuer Theory ಆಟ್ಯೂರ್ ಸಿದ್ಧಾಂತ ; ಕೃತಿಕಾರ ಸಿದ್ಧಾಂತ
Avant Garde ಅವಾಂ ಗಾರ್ಡ್ ; ಎಚ್ಚರದ ಬಂಟರು

Baby Spotlight ಬೇಬಿ ಸ್ಪಾಟ್ ಲೈಟ್
Back Lighting ಹಿಂಬೆಳಕು ; ಪೃಷ್ಠಪ್ರಕಾಶ
Back Projection ಹಿಂಪ್ರದರ್ಶನ
Background Film ಹಿನ್ನೆಲೆ ಚಿತ್ರ
Background Music ಹಿನ್ನೆಲೆ ಸಂಗೀತ
Backing ಹಿಂದೆರೆ
Big close-up ಅತಿ ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Blimp ಬ್ಲಿಂಪ್ ; ಧ್ವನಿ ಮೆತ್ತೆ
Blow up ವಿವರ್ಧನ ; ಪರಿವರ್ಧನ
Blurb ಚಿತ್ರವರ್ಣನೆ
Boom ಧ್ವನಿಹಸ್ತ ; ಧ್ವನಿದಂಡ
Break-down ವಿಖಂಡನೆ
Bridging shot ಸೇತು ಚಿತ್ರಿಕೆ
Bridging Title ಸೇತು ಶೀರ್ಷಿಕೆ
Broad (Side) ಬ್ರಾಡ್

Camera ಕೆಮೆರಾ ; ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ ; ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಿ ; ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ
Camera Angle ಕೋನ ; ಕೆಮೆರಾ ಕೋನ
Cameraman ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ ; ಕೆಮೆರಾಮನ್ ; ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕ
Camera Stylo ಕೆಮೆರಾ ಸ್ಟೈಲೊ
Cartoon Film- ಕಾರ್ಟೂನ್‌ಚಿತ್ರ ; ಲೇಖಚಿತ್ರ ; ವ್ಯಂಗ್ಯಲೇಖಚಿತ್ರ
Cast ಪಾತ್ರವರ್ಗ

Casting director ನಟವರ್ಗ ನಿರ್ದೇಶಕ
Celluloid ಸೆಲ್ಯುಲಾಯ್ಡ್
Cement ಬಂಧಕ ; ಸಿಮೆಂಟ್
Censor ನಿಯಂತ್ರಕ ; ಸೆನ್ಸಾರ್
Cheat-shot ಕಪಟ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Choreography ರಂಗಚಲನಲೇಖನ
Cinema Novo ಸೆನೆಮಾ ನೊವೊ
Cinemascope ಸಿನೆಮಾಸ್ಕೋಪ್
Cinema Verite ಸಿನೆಮಾ ವೆರಿತೆ
Cinerama ಸಿನೆರಮಾ
Cine Magazine ಚಿತ್ರಸಂಚಿಕೆ ; ಚಿತ್ರಪತ್ರಿಕೆ
Clapper ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕ ; ಕ್ಲಾಪರ್
Claw ಚಾಲಕ ನಖ
Climax ಆರೋಹಣ
Close Medium Shot ಸಮೀಪ ಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರ
Close Up ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರ
Colour Cinematography ವರ್ಣಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ
Colour Filter ವರ್ಣಶೋಧಕ
Conflict ಸಂಘರ್ಷ
Combined print ಸಂಯುಕ್ತ ಮುದ್ರಣ ; ಕೂಡು ಮುದ್ರಣ
Commentory ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ; ನಿರೂಪಣೆ
Composition ವಿನ್ಯಾಸ
Contact print ಸಂಪರ್ಕ ಮುದ್ರಣ
Content ವಸ್ತು
Continuity ಸಾತತ್ಯ
Continuity Title ಸೇತು ಶೀರ್ಷಿಕೆ
Contrast ವರ್ಣ ವೈರುಧ್ಯ
Crane Shot ಗರಡಿ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಕ್ರೇನ್ ಶಾಟ್
Credit ಪ್ರಶಸ್ತಿ
Creeping Title ಚಲತ್‌ಶಿರ್ಷಿಕೆ
Cross Cut ಸಮಾಂತರ ಛೇದ

Cubism ಘನಶಿಲ್ಪವಾದ
Cut ಛೇದ
Cut-away ಅನ್ಯಚ್ಛೇದ
Cut-back ಪುನಶ್ಛೇದ
Cut-in ಅಂತಶ್ಛೇದ
Cutter ಸಂಕಲನ ಸಹಾಯಕ
Cutting Print ಸಂಕಲನ ಪಟ್ಟಿ
Cyclic Film ಚಕ್ರಚಿತ್ರ

Dailies ದೈನಿಕ
Daylight Projection ಹಗಲು ಪ್ರದರ್ಶನ
Deep Focus ಗಾಢ ಸಂಗಮ
Depth of Focus ಸಂಗಮದ ವ್ಯಾಪ್ತಿ
Develop ಸ್ಫುಟೀಕರಣ
Diaphragm ರಂಧ್ರನಾಳ
Differential Focus ಭಿನ್ನಸಂಗಮ
Diffuser ಛಿದ್ರಿಕೆ ; ರಶ್ಮಿ ಛಿದ್ರಿಕೆ
Dissolve ಕ್ಷಯ-ವೃದ್ಧಿ ; ಕ್ಷಯ-ವರ್ಧನ
Distant Shot ಅತಿದೂರ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Distributor ಹಂಚಿಕೆದಾರ
Director ನಿರ್ದೇಶಕ
Director of Photography ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ನಿರ್ದೇಶಕ
Documentary ಸಾಕ್ಷ್ಯಚಿತ್ರ ; ದಾಖಲು ಚಿತ್ರ
Dolly ಶಕಟ
Dolly shot ಶಕಟ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಅನುಸರಣ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Double ಬದಲೀ ನಟ
Dubbing ಭಾಷಾ ಕಲನ ;ಧ್ವನಿಪ್ರಕ್ಷೇಪ
Dunning process ಡನ್ನಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ
Dupe Negative ನಕಲು ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ
Duping print ನಕಲು ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ
Dynamic Frame ಚಲತ್ ಚೌಕ

Editing ಸಂಕಲನ
Editola ಎಡಿಟೋಲ
Effects Track ಅನುಶಬ್ದ ಪಥ
Establishing Shot ಸ್ಥಾಪಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Exciter Lamp ಎಕ್ಸೈಟರ್ ದೀಪ ; ಧ್ವನಿದೀಪ
Exhibitor ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರ
Expose ಗ್ರಹಿಸು
Exposure ಗ್ರಹಣ ; ಗ್ರಹಣ ಕಾಲ
Exposure Meter ಗ್ರಹಣ ಮಾಪಕ
Expressionism ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಪಂಥ
Exterior ಹೊರಾಂಗಣ
Extras ಪುಡಿ ಪಾತ್ರಗಳು

Fade-in ವರ್ಧನ ; ವೃದ್ಧಿ
Fade-out ಕ್ಷೀಣನ ; ಕ್ಷಯ
Fan ಚಿತ್ರಮೋಹಿ
Feature Film ಕಥಾಚಿತ್ರ
Fill Light ಪೂರಕ ಪ್ರಕಾಶ ; ಅನು ಪ್ರಕಾಶ
Film ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ
Film Appreciation ಚಿತ್ರ ಸಹೃದಯತೆ ; ಚಲನಚಿತ್ರ ರಸಗ್ರಹಣ
Film society ಚಿತ್ರಸಮಾಜ
Film Space ಚಿತ್ರದೇಶ
Film Time ಚಿತ್ರಕಾಲ
Filter ಶೋಧಕ
Fine-grain print ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ
Fixing ಸ್ಥಿರೀಕರಣ
Flash back ಹಿಮ್ಮಿಂಚು
Flash Pan ಮಿಂಚು ಲಾಳ
Floor ಚಿತ್ರಾಂಗಣ
Focal Length ಸಂಗಮ ದೂರ
Focus ಸಂಗಮ

Footage ಅಡಿಯಳತೆ
Foreground Miniature ಮುನ್ನೆಲೆ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ
Form ರೂಪ
Formalism ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪಂಥ
Frame ಚೌಕ ; ಚಿತ್ರಚೌಕ
Frame Line ಚೌಕ ಮಧ್ಯರೇಖೆ
Free Cinema ಫ್ರೀ ಸಿನೆಮಾ
Freeze ನಿಸ್ತಬ್ಧಿಸು
Frequency ಕಂಪನಾಂಕ
Full-shot ಪೂರ್ಣಚಿತ್ರಿಕೆ

Gaffer ಗಫರ್
Gate ದ್ವಾರ
Gauge ಗೇಜ್ : ಪಟ್ಟಿಯಗಲ
Gendai Geki ಗೆಂಡಾಯ್ ಗೇಕಿ
Gesture ಆಂಗಿಕ
Gobo ಗೊಬೊ
Grading ಪ್ರಕಾಶಸಮನ್ವಯ
Grain ಕಣ
Green Film ಹಸಿರು ಪಟ್ಟಿ
Guide Track ಸೂಚಕ ಪಥ

Hollywood ಹಾಲಿವುಡ್
Horror Film ಬೀಭತ್ಸ ಚಿತ್ರ ; ಭಯಾನಕ ಚಿತ್ರ

Imaginary Line ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆ
Impressionism ಪರಿಣಾಮ ವಾದ
Incandescent Lamp ಸ್ಫುರಣ ದೀಪ
Inkie ಇಂಕೀ
Integral Tri-pack ಸಂಯುಕ್ತ ತ್ರಿವರ್ಣ ಪದ್ಧತಿ
Intellectual Cinema ಬೌದ್ಧಿಕ ಚಿತ್ರ

Intercut ಅಂತಶ್ಛೇದ
Interest Film ಕುತೂಹಲ ಚಿತ್ರ
Interior ಒಳಾಂಗಣ
Intermittent movement ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ

Jidai Geki ಜಿದಾಯ್ ಗೇಕಿ
Jump Cut ದೂರಚ್ಛೇದ
Kinetoscope ಕೈನಟೋಸ್ಕೋಪ್
Kino-eye Group ಕಿನೋ ಅಯ್ ಪಂಥ
Key Light ಮುಖ್ಯಪ್ರಕಾಶ

Lavender Print ನೇರಿಳೆ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ
Leader (Leaderstrip) ಬಾಲ ಪಟ್ಟಿ
Lens ಯುವ
Lens-turret ಯುವಾವರ್ತನ ಫಲಕ
Library shot ಸಂಚಯು ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಸಂಗ್ರಹ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ದಾಸ್ತಾನು ಚಿತ್ರಿಕೆ
Lighting ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆ
Location ನಿಜಸ್ಥಳ ; ಸ್ಥಳ
Long Shot ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆ
Loop ಸಡಿಲು ಸುರುಳಿ

Magazine ಸಂಪುಟಿಕೆ
Magnetic Tape ಕಾಂತಪಟ್ಟಿ
Magnetic Track ಕಾಂತ ಧ್ವನಿಪಥ
Main Title ನಾಮಶೀರ್ಷಿಕೆ ; ಪ್ರಾರಂಭ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ; ಮುಖ್ಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆ
Maltese Cross ಮಾಲ್ಟೀಸ್ ಕ್ರಾಸ್
Married Print ಸಂಲಗ್ನ ಮುದ್ರಣ
Mask ಬಾಯಿಪಾಡ ; ರಂಧ್ರಪಾಡ
Master Shot ಭಾಜ್ಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ಸಂಯುಕ್ತ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Medium Shot ಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Melodrama ಭಾವೋತ್ಕಟ

Microphone ಶಬ್ದಗ್ರಾಹಿ ; ಮೈಕ್ರೋಫೋನ್
Mid-Shot ಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Miniature shot ರೂಪಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಆಕೃತಿಕಾ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Mise en Cadre ಮಿಸ್ ಆಂ ಕಾದರ್
Mise en Scene ಮಿಸ್ ಆಂ ಸೀನ್
Mix ಸಂಯೋಜನೆ
Mixer ಸಂಯೋಜಕ ; ಸಂಯೋಜಿಕೆ
Model ಆಕೃತಿಕೆ
Model shot ರೂಪಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಆಕೃತಿಕಾ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Montage ಸಂಕಲನ ; ಮೊಂತಾಜ್
Motif ಆವೃತ್ತಿಕೆ
Moviola ಮೋವಿಯೋಲ
Multiplane Camera ಬಹುತಲ ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಿ
Multiple Exposure ಅನೇಕ ಗ್ರಹಣ
Mute Negative ಮೂಕ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ
Mute Print ಮೂಕ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ
Musical ಸಂಗೀತ ಚಿತ್ರ
Mysticism ರಹಸ್ಯವಾದ

Nagra ನಾಗರಾ
Negative ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ ; ಋಣಪಟ್ಟಿ ; ನೆಗೆಟಿವ್
Neo Realism ನವವಾಸ್ತವ ಪಂಥ
Newsreel ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರ ; ಸುದ್ದಿ ಚಿತ್ರ ; ನ್ಯೂಸ್ ರೀಲ್
New wave ಹೊಸ ಅಲೆ
N. G. Take ಎನ್. ಜಿ. ಟೇಕ್
Nickelodeon ನಿಕೆಲೋಡಿಯನ್
Number Board ಪ್ರಾರಂಭ ಸೂಚಕ

Off Screen ಹೊರಗಿಂದ ; ಬಾಹ್ಯಶಬ್ದ
Optical ದೃಕ್ ತಂತ್ರ
Optical Printer ದೃಕ್ ಮುದ್ರಕ ; ದೃಕ್‌ತಂತ್ರಸಾಧನ

Optical Track ಪ್ರಕಾಶಧ್ವನಿಪಥ
Out-take ಎನ್. ಜಿ. ಟೇಕ್

Pan ಲಾಳ
Panchromatic Film ಪ್ಯಾನ್‌ಕ್ರೋಮ್ಯಾಟಿಕ್ ಫಿಲ್ಮ್
Pantomime ಅಣಕಾಟ
Parallel Development ಸಮಾಂತರ ನಿರೂಪಣೆ
Perforation ರಂಧ್ರ : ತೂತು
Persistance of Vision ದೃಷ್ಟಿ ಲೇಪ
Perspective ಆಂತರಭಾಸ
Photogenic ಚಿತ್ರಯೋಗ್ಯ ; ಚಿತ್ರೋಚಿತ
Photographic Track ಪ್ರಕಾಶ ಪಥ
Picture Head ಚಿತ್ರಮುಖ
Playback ಹಿನ್ನೆಲೆ ಧ್ವನಿ
Positive ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ ; ಧನಪಟ್ಟಿ ; ಪಾಸಿಟಿವ್
Post-Synchronization ಪಶ್ಚಾತ್ ಮೇಳನ
Prescore ಪೂರ್ವ ದಾಖಲು
Preview ಪೂರ್ವ ಪ್ರದರ್ಶನ
Processing ಸಂಸ್ಕರಣ
Process-shot ತಂತ್ರಕೃತ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Producer ನಿರ್ಮಾಪಕ
Projectionist ಪ್ರದರ್ಶಕ
Projector ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ
Property (Prop) ರಂಗವಸ್ತು ; ರಂಗ ಸಜ್ಜಿಕೆ
Protective Master ರಕ್ಷಿತ ಪಟ್ಟಿ
Puppet Film ಗೊಂಬೆ ಚಿತ್ರ

Quick Cutting ದ್ರುತ ಛೇದ

Range Finder ಸಂಗಮದರ್ಶಿಕೆ
Raw Stock ಕಚ್ಚಾ ಪಟ್ಟಿ
Reaction Shot ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾ ಚಿತ್ರಿಕೆ

Realist Film ವಾಸ್ತವಿಕ ಚಿತ್ರ
Rear Projection ಹಿಂಪ್ರದರ್ಶನ
Reconstruction ಯಥಾನಿರ್ಮಿತ ; ಪುನರ್ನಿರ್ಮಿತ
Record ದಾಖಲಿಸು ; ಮುದ್ರಿಸು
Reduce ಸಂಕ್ಷೇಪಣ
Reduction Print ಸಂಕುಚಿತ ಮುದ್ರಣ
Reduction Process ಸಂಕೋಚನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ
Reel ಸುರುಳಿ
Reflector ಬಿಂಬಕ ಫಲಕ
Release print ಬಿಡುಗಡೆ ಪಟ್ಟಿ
Release-Script ಪಶ್ಚಾತ್ ಲೇಖನ
Re-recording ಮಿಶ್ರಧ್ವನಿ ದಾಖಲೆ ; ಧ್ವನಿ ಪುನರ್ಮುದ್ರಣ
Retake ಪುನಶ್ಚಿತ್ರಣ
Reversal Film ಧನಾತ್ಮಕ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ ; ಪಲ್ಲಟ ಪಟ್ಟಿ
Romanticism ರಮ್ಯತಾವಾದ
Rough cut ಕರಡು ಸಂಕಲನ
Running Time ಚಿತ್ರಾವಧಿ
Rushes ದೈನಿಕ ; ಕರಡು ಪಟ್ಟಿ

Safety Film ಸಹನಪಟ್ಟಿ : ಸುರಕ್ಷಿತಪಟ್ಟಿ
Scene ದೃಶ್ಯ
Scenerio ಚಿತ್ರನಾಟಕ
Schufftan Process ಶುಫ್ತನ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ
Screen ತೆರೆ
Screen Play ಚಿತ್ರನಾಟಕ
Screen Shape ತೆರೆಯ ದಾಮಾಶಾ
Script ಚಿತ್ರಲೇಖನ
Sequence ಸನ್ನಿವೇಶ
Serial Film ಧಾರವಾಹಿ ಚಿತ್ರ
Set ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿ
Shooting ಚಿತ್ರೀಕರಣ

Shooting Schedule ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಿಯೋಜನೆ
Shooting Script ಚಿತ್ರೀಕರಣಲೇಖ ; ವಿವರಲೇಖನ
Short ಕಿರುಚಿತ್ರ ; ತುಂಡುಚಿತ್ರ ; ಖಂಡಚಿತ್ರ
Shot ಚಿತ್ರಿಕೆ
Shutter ಕವಾಟ
Silent Film ಮೂಕ ಚಿತ್ರ
Silhouette Film ಛಾಯಾ ಚಲನಚಿತ್ರ
Slap-stick ಕೋಡಂಗಿ ಚಿತ್ರ
Slow Cutting ವಿಲಂಬ ಛೇದ
Slow Motion ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆ
Soft Focus ಮೃದು ಚಿತ್ರ
Soft-Print ಮೃದು ಮುದ್ರಣ
Sound Camera ಧ್ವನಿ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ
Sound Head ಧ್ವನಿ ಮುಖ ; ಶಬ್ದ ಮುಖ
Sound Lamp ಧ್ವನಿ ದೀಪ
Sound Track ಧ್ವನಿಪಥ ; ಶಬ್ದಪಥ
Speaker ಧ್ವನಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ
Speed ವೇಗ
Splice ಕತ್ತರಿಸು
Split Screen Process ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಚಿತ್ರೀಕರಣ
Spot light (spot) ಸ್ಪಾಟ್‌ಲೈಟ್
Sprocket Hole ಪಟ್ಟಿ ರಂಧ್ರ
Sprocket Tooth ಪಟ್ಟಿ ಹಲ್ಲು
Sprocket Wheel ಹಲ್ಲುಗಾಲಿ
Squeezed print ಆಕುಂಚಿತ ಮುದ್ರಣ
Standard Film ನಿತ್ಯಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ; ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿ
Star ತಾರೆ
Star System ತಾರಾ ಪದ್ಧತಿ
Steenbeck ಸ್ಟೀನ್‌ಬೆಕ್
Stereophonic ಸ್ಟೀರಿಯೊಫೋನಿಕ್
Stereo scopic Film ಸ್ಟೀರಿಯೋಸ್ಕೋಪಿಕ್ ಫಿಲ್ಮ್

Still ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರ
Stock ಕಚ್ಚಾ ದಾಸ್ತಾನು
Stock Shot ಸಂಚಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಸಂಗ್ರಹ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ದಾಸ್ತಾನು ಚಿತ್ರಿಕೆ
Stop-action Camera ಚಲನ ಸ್ಥವಿರ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ
Stop-Motion Photography ಚಲನ-ಸ್ಥವಿರ ಬಿಂಬಗ್ರಹಣ
Stripe ಕಾಂತರೇಖೆ
Structure ರಚನೆ
Studio ಸ್ಟುಡಿಯೋ
Style ಶೈಲಿ
Sub-standard Film ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ; ಅಲ್ಪಪಟ್ಟಿ
Subtitle ಉಪಶೀರ್ಷಿಕೆ
Superimposition ಉಪರಿಮುದ್ರಣ
Surrealism ವಾಸ್ತವೋತ್ತರ ಪಂಥ
Symbolism ಸಂಕೇತವಾದ
Synchronize (Sync) ಮೇಳನ

Take ಚಿತ್ರಣ
Tape ಕಾಂತಪಟ್ಟಿ, ಪಟ್ಟಿ
Technicolour ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್
Technirama ಟೆಕ್ನಿರಮಾ
Telephoto Lens ಟೆಲಿಫೋಟೋ ಲೆನ್ಸ್ ; ದೂರಗ್ರಹಣಯುವ
Television ಟೆಲಿವಿಷನ್ ; ದೂರಗ್ರಾಹಿ
Tempo ಗತಿ
Texture ಶಯ್ಯೆ
Theme ವಸ್ತು ; ಇತಿವೃತ್ತ
Theme music ವಸ್ತು ಸಂಗೀತ ; ಇತಿವೃತ್ತ ಸಂಗೀತ
Theme Song ವಸ್ತುಗೀತ ; ಇತಿವೃತ್ತಗೀತ
Three-Dimensional Film (Three-D) ಸ್ಟೀರಿಯೋಸ್ಕೋಪಿಕ್ ಫಿಲ್ಮ್ ; ತ್ರಿಮಾನಚಿತ್ರ
Tilt ಬಾಗುವಿಕೆ
Time Lapse Cinematography ಕ್ರಾಂತಕಾಲ ಚಿತ್ರೀಕರಣ
Tint ವರ್ಣೀಕರಣ

Title ಶೀರ್ಷಿಕೆ
Todd A. O. ಟಾಡ್ ಎ. ಓ.
Tone ನೇಸಲು
Topical ಪ್ರಸ್ತುತ
Tracking Shot ಅನುಸರಣ ಚಿತ್ರಿಕೆ
Trailer ಪ್ರಚಾರ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ
Transition ತರಣ
Travelling Matte ಟ್ರಾವಲಿಂಗ್ ಮ್ಯಾಟ್
Travalogue ಪ್ರವಾಸ ಚಿತ್ರ
Treatment ನಿರೂಪಣೆ
Trick Film ಚಮತ್ಕಾರ ಚಿತ್ರ
Trolley ಶಕಟ
Trucking shot ಅನುಸರಣ ಚಿತ್ರಿಕೆ
"U" Certificate "ಯು" ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ ; ಸರ್ವತ್ರ ಚಿತ್ರ
Underground Film ಭೂಗತ ಚಿತ್ರಪಂಥ
Variable Area Track ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ
Variable Density Track ಸಾಂದ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥ
Variable Width Track ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ
Variable Focus Lens ಜೂಮ್ ನೋಡಿ
Video Tape ದೂರದರ್ಶನ ಪಟ್ಟಿಕೆ ; ವೀಡಿಯೋ ಟೇಪ್
View Finder ಕ್ಷೇತ್ರದರ್ಶಿಕೆ
View Point ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ನೆಲೆ
Vignette ಛಾಯಾ ವಲಯ
Vista Vision ವಿಸ್ಟಾ ವಿಶನ್
Western ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ
Wide Screen ಅಗಲ ತೆರೆ
Wipe ಅಪ್ಪೃತಿ ; ಆಕ್ರಮಣ
Zip Pan ಮಿಂಚುಲಾಳ
Zoom Lens ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್

ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಪದಗಳ ವಿವರಣೆ

ಅಗಲತೆರೆ (Wide Screen)– ನಿತ್ಯಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ತೆರೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಗಲದ ತೆರೆಯನ್ನು ಬಳಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ. ಸಿನೆಮಾಸ್ಕೋಪ್, ಟೆಕ್ನಿರಮಾ, ಟಾಡ್-ಎ-ಓ, ವಿಸ್ಟಾವಿಷನ್—ಇವೆಲ್ಲ ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರುಗಳು.

ನೋಡಿ—ಉದ್ದಗಲದಾಮಾಶಾ.

ಅಡಿಯುಳತೆ (Footage)—ಅಡಿಗಳ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಉದ್ದ.

ಅತಿದೂರಚಿತ್ರಿಕೆ (Distant Shot / Extreme Long Shot)—ಕೆಮೆರಾದಿಂದ ಅತಿದೂರವಿರುವ ಅಥವಾ ದೂರವಿರುವ ಹಾಗೆ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ದೂರದ್ದು.

ಅತಿಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Extreme Close-up / Big Close-up)—ಕೆಮೆರಾ ವಸ್ತುವನ್ನು, ಸಮೀಪಚಿತ್ರಕ್ಕಿಂತಲೂ ಹೆಚ್ಚು ಸಮೀಪವಾಗಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ—ಅಥವಾ ಹಾಗೆ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ—ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಉದಾ–ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಣ್ಣಷ್ಟೇ ಕಾಣಿಸಬಹುದು.

ಅನಗ್ಲಿಫ್ (Anaglyph)—ತ್ರಿಮಾನ ಚಿತ್ರದ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ; ಎರಡು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೆಮೆರಾಗಳ ಮೂಲಕ, ಪರಸ್ಪರ ಪೂರಕವಾದ (complimentary) ಎರಡು ವರ್ಣಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಇವೆರಡನ್ನೂ ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು ಇಟ್ಟು ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಅದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವಾಗ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅದೇ ಪರಸ್ಪರ ಪೂರಕವಾದ ಎರಡು ವರ್ಣಗಳ ಕನ್ನಡಕ ಧರಿಸಿದರೆ, (ಕನ್ನಡಕದ ಒಂದು ಗಾಜು ಒಂದು ಬಣ್ಣ ಇನ್ನೊಂದು ಗಾಜು ಇನ್ನೊಂದು ಬಣ್ಣ—ಹೀಗೆ) ಆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಆಳದ, ತ್ರಿಮಾನದ ಭಾಸ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಅನಮೊರ್ಫಿಕ್ (Anamorphic)—ವಿಶಿಷ್ಟ ಲೆನ್ಸಿನ ಬಳಕೆಯಿಂದ ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡ ಅಗಲತೆರೆಯ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ; ಈ ಲೆನ್ಸ್, ಚಿತ್ರೀಕರಣವಾಗುವಾಗ, ಚಿತ್ರವನ್ನು ಅಗಲದಲ್ಲಿ ಸಂಕುಚಿತಗೊಳಿಸಿ ಮೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ ಮತ್ತು ಮುಂದೆ ಆ ಸಂಕುಚಿತ ಚಿತ್ರವನ್ನು, ಪುನಃ ಈ ವಿಶಿಷ್ಟ ಲೆನ್ಸ್ ಮೂಲಕ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದಾಗ, ಅದು ವಿಸ್ತೃತಗೊಂಡು ಮೂಲಚಿತ್ರವನ್ನು ಸಹಜವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಮೂಲಕ ೩೫ ಮಿ ಮೀ. ಅಗಲದ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೇ ಅಗಲ ತೆರೆಯಲ್ಲಿ (೭೦ ಮಿ ಮೀ. ಹೋಲುವ ತೆರೆಯಲ್ಲಿ) ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬಹುದಾದ ಬಿಂಬವನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಅನುಶಬ್ದ ಪಥ (Effects Track)—ಸಂಭಾಷಣೆ ಮತ್ತು ಸಂಗೀತವನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಶಬ್ದಪಥಗಳಲ್ಲದೆ, 'ಶಬ್ದ ಪರಿಣಾಮ'ಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಒಳಗೊಂಡ ಶಬ್ದಪಥ. ಹಕ್ಕಿಯ ಕೂಗು, ಹೊಳೆಯ ಶಬ್ದ, ಬಾಂಬ್ ಸಿಡಿತ, ಬಾಗಿಲು ಕಿಟಕಿ ಹಾಕುವ ತೆಗೆಯುವ ಇತ್ಯಾದಿ ಶಬ್ದಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಬೇರೆಯೇ ಒಂದು ಪಥದಲ್ಲಿ ದಾಖಲಾಗಿಸಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಂತರ ಸಂಯೋಜನೆಯ (Mixing) ಹಂತದಲ್ಲಿ ಈ ಎಲ್ಲ ಪಥಗಳನ್ನೂ ಬೆರೆಸಲಾಗುತ್ತದೆ.
ನೋಡಿ : ಸಂಯೋಜನೆ (Mixing)

ಅನುಸರಣ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Dolly Shot)—ಶಕಟ ಚಿತ್ರಿಕೆ ನೋಡಿ.

ಅನೇಕಗ್ರಹಣ (Multiple Exposure)—ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು (ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರ) ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ, ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ.

ಅಮೂರ್ತಚಿತ್ರ (Abstract Film)—ವಿಮೂರ್ತ ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ.

ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಚಿತ್ರೀಕರಣ Split-Screen-Process)—ಒಬ್ಬನೇ ನಟ ಒಂದೇ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ದ್ವಿಪಾತ್ರವಾಗಿ ಅಭಿನಯಿಸುವಾಗ, ಅದರ ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ತಂತ್ರ.. ಇಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಅರ್ಧಭಾಗ ಮರೆಮಾಡಿಕೊಂಡು ಉಳಿದ ಅರ್ಧದಲ್ಲೇ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಮೊದಲು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಅದಾದ ಮೇಲೆ, ಮೊದಲು ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಅರ್ಧಭಾಗಕ್ಕೆ ಮರೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಇನ್ನೊಂದರ್ಧದಲ್ಲಿ ಇನೊಮ್ಮೆ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಮುಂದೆ ಒಂದೇ ಚೌಕದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಬಿಂಬಗಳೂ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆ.

ಅಲ್ಪಪಟ್ಟಿ (Sub-Standard Film)—ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ಅಲ್ಪಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (Sub-Standard Film) — ಅಲ್ಪಪಟ್ಟಿ ; ನಿತ್ಯಮಾನದ ಅಂದರೆ, ೩೫ ಮಿ. ಮೀ ಅಗಲದ ಚಿತ್ರಸಟ್ಟಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಗಲದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ. (೧೬ ಮಿ. ಮೀ, ೯.೫ ಮಿ. ಮೀ, ೮ ಮಿ. ಮೀ, ಸೂಪರ್ ೮ ಮೀ. ಇತ್ಯಾದಿ) ಅತಿಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು.

ಅವಾಂತ್ ಗಾರ್ದೆ (Avant-Garde)—ಸೀಮಿತ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ೧೯೧೬–೧೯೩೩ ರ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸ್ ಮತ್ತು ಜರ್ಮನಿಯ ಕೆಲವು ನಿರ್ದೇಶಕರ ಗುಂಪಿಗಿಟ್ಟ ಹೆಸರು. ಡುಲ್ಯಾಕ್. ಡಾಲಿ. ಬುನುಯೆಲ್ ಮುಂತಾದ ನಿರ್ದೇಶಕರು ಈ ಗುಂಪಿನವರು. ಅಲ್ಲದೆ ಈ ಶಬ್ದ, ಪ್ರಯೋಗಶೀಲರಾಗಿ ಹೊಸಬಗೆಯ

ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಮುಂದಾದ ಚಿತ್ರಕಾರರಿಗೂ ಬಳಕೆಯಾಗಿರುವುದು ಉಂಟು.

ಅಸಿಟೇಟ್ (**Acetate**) — ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬಳಸುವ ಸೆಲುಲೋಸ್ ಅಸಿಟೇಟ್ ಎಂಬ ಮೂಲದ್ರವ್ಯ ; ಅಥವಾ ಎಮಿಲ್ ಅಸಿಟೇಟ್ ಎಂಬ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಅಂಟಿಸಲು ಬಳಸುವ ಅಂಟು.

ಅಳವಡಿಕೆ (**Adaptation**)—ಯಾವುದೊಂದು ಕಥೆ, ಕಾದಂಬರಿ, ನಾಟಕ ಇತ್ಯಾದಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ಸೂಕ್ತ ಬದಲಿಸಿಕೊಂಡು ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಆಕುಂಚಿತ ಮುದ್ರಣ (**Squeezed Print**)—ಅನಮೋರ್ಫಿಕ್ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಬಳಸಿ ಅಗಲ ತೆರೆಯ ಬಿಂಬವನ್ನು ನಿತ್ಯಮಾನಕ್ಕೆ ಆಕುಂಚಿತಗೊಳಿಸಿ ತಯಾರಿಸುವ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ.

ನೋಡಿ—ಅನಮೋರ್ಫಿಕ್

ಆಕೃತಿಕಾ ಚಿತ್ರಿಕೆ (**Miniature Shot ; Model Shot**)—ರೂಪಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ ನೋಡಿ.

ಆಕೃತಿಕೆ (**Model**)— ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಸೌಲಭ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಮೂಲ ವಸ್ತುಗಳಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲೇ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಕ್ಷೇಪ ಮಾದರಿಗಳು. ಉದಾ—ನಿಜವಾದ ಮನೆಗೆ ಬದಲು ಚಿಕ್ಕ ರಟ್ಟಿನ ಮನೆ.

ಆರ್ಕ್‌ದೀಪ (**Arc-Lamp**)—ಕಿಡಿದೀಪ ; ಎರಡು ಇಂಗಾಲದ (Carbon) ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ಒಂದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಅಭಿಮುಖವಾಗಿಟ್ಟು, ಒಂದರಲ್ಲಿ ಧನ ವಿದ್ಯುತ್ತನ್ನೂ ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಋಣವಿದ್ಯುತ್ತನ್ನೂ ಹರಿಸಿದಾಗ, ಅವೆರಡರ ನಡುವಣ ಅಂತರ ಒಂದು ನಿಶ್ಚಿತ ಸಾಮೀಪ್ಯದಲ್ಲಿರುವಾಗ, ವಿದ್ಯುತ್ ಒಂದರಿಂದು ಮತ್ತೊಂದಕ್ಕೆ ನೆಗೆದು ಕೂಡಿಕೊಂಡು, ಮಧ್ಯೆ ಒಂದು ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಉಜ್ವಲ ಪ್ರಕಾಶವನ್ನು ಹೊರಡಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಉಜ್ವಲ ದೀಪವನ್ನೇ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ (Projecor) ಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಾಶಮೂಲವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಇದನ್ನು ಬೆಳಕಿಗಾಗಿ ಬಳಸುವುದಿದೆ.

ಆಟ್ಯೂರ್ ಸಿದ್ಧಾಂತ (**Auteur Theory**)—ಚಿತ್ರದ ಇಡೀ ಸೃಷ್ಟಿ ನಿರ್ದೇಶಕನ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸೃಷ್ಟಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಆತನೇ ಪೂರ್ಣ ಜವಾಬ್ದಾರ ಎಂದು ನಂಬುವ ವಾದ ; ಫ್ರಾಂಕಾಯ್ ತ್ರೂಫೋ ಈ ವಾದವನ್ನು ಮುಂದಿಟ್ಟವರಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯ. ಸಾಹಿತ್ಯ ಕೃತಿಗೆ ಲೇಖಕ (Author=Auteur) ನಿರುವಂತೆ ಚಿತ್ರಕೃತಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಕನೇ ಲೇಖಕ ಎಂಬುದು ಉದ್ದೇಶಿತ ಅರ್ಥ.

ಆವೃತಿ **(Wipe)**—ಆಕ್ರಮಣ; ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಕೊನೆಯ ಭಾಗವನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ಕ್ರಮವಾಗಿ, ಹೊರತಳ್ಳುತ್ತ ತಾನೇ ಚೌಕವನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತರಣ ತಂತ್ರ; ಹೀಗೆ ತಳ್ಳುವಾಗ, ಅದು ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಗೆ, ಕೆಳಗಿಂದ ಮೇಲೆ, ಮೂಲೆಯಿಂದ ಮೂಲೆಗೆ—ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ರೀತಿಗಳಲ್ಲಿ ತಳ್ಳಬಹುದು.

ಇಂಕೀ **(Inkie)**—ಇನ್ ಕ್ಯಾಂಡೆಸೆಂಟ್ ದೀಪ (ಸ್ಫುರಣದೀಪ) ದ ಸಂಕ್ಷೇಪಿತ ಹೆಸರು. ನೋಡಿ—ಸ್ಫುರಣ ದೀಪ

ಇತಿವೃತ್ತ **(Action Theme)**—(ಕಥಾವಸ್ತು) ಕಥಾ ಚಿತ್ರವೊಂದರ ಮುಖ್ಯ (ಕಥಾ) ವಸ್ತುವನ್ನು ಹ್ರಸ್ವದಲ್ಲಿ ನಿರೂಪಿಸಿರುವ ವಸ್ತು ಟಿಪ್ಪಣಿ.

ಇತಿವೃತ್ತಗೀತ **(Theme Song)**—ವಸ್ತುಗೀತ ನೋಡಿ.

ಇತಿವೃತ್ತ ಸಂಗೀತ **(Theme Music)**—ವಸ್ತುಸಂಗೀತ ನೋಡಿ.

ಉಜ್ಜೀವನಕಾರ **(Animator)**—ಉಜ್ಜೀವನ ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಅಸಂಖ್ಯಾತ ರೇಖಾ ಅಥವಾ ವರ್ಣಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿ ಕೊಡುವ ಕಲಾವಿದ.

ಉಜ್ಜೀವ ಚಿತ್ರ **(Animation Film)**—ಉಜ್ಜೀವಗೊಳಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಚಿತ್ರ

ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ

ಉಜ್ಜೀವನ **(Animation)**—ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದೊಂದೇ ಚೌಕವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ಅನಂತರ ಅವನ್ನು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಚಲನಶೀಲವಾಗುವಂತೆ ಜೋಡಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಉಜ್ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಲಿಖಿತ (ವರ್ಣ ಅಥವಾ ರೇಖಾ) ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮನುಷ್ಯರ ಅಭಿನಯವನ್ನೂ ಹೀಗೆ ಗ್ರಹಿಸಿ ಚಮತ್ಕಾರ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವುದುಂಟು. ಇದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಸ್ತಬ್ಧ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಮೆರಾ ಬಳಸದೆಯೂ ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

ಉಜ್ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಗೊಂಬೆ ಚಿತ್ರ, ಛಾಯಾ ಚಲನ ಚಿತ್ರ ಮುಂತಾದ ವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಇವಲ್ಲದೆ ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆಗಳ ಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಉಜ್ಜೀವಿಸುವ ವಿಧಾನ (ಅಂದರೆ, ದೇಹ ಮುಖ ಕೈಕಾಲು ಇವನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಂಡು ಆ ಹಾಳೆಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತ, ಒಂದೊಂದೇ ಚಿತ್ರ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತ ಚಲನೆಯ ಭ್ರಮೆ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ವಿಧಾನ)

ಮತ್ತು ಕೆಮೆರಾವನ್ನೇ ಬಳಸದೆ ನೇರವಾಗಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೇ ರೇಖೆ, ವರ್ಣಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ಚಮತ್ಕಾರಕ ಚಲನೆಯನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ವಿಧಾನಗಳೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ.

ನೋಡಿ—ಗೊಂಬೆ ಚಿತ್ರ, ಛಾಯಾ ಚಲನಚಿತ್ರ

ಉಜ್ಜೀವನ ಚಲನಚಿತ್ರ (Animation Film) — ಉಜ್ಜೀವನಗೊಳಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಚಲನಚಿತ್ರ.

ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ

ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ (Aspect Ratio)—ಪ್ರಮಾಣದಾಮಾಶಾ ; ಚಲನ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಒಂದೊಂದೇ ಚಿತ್ರ (ಚೌಕ)ದ ಉದ್ದಗಲ ಪ್ರಮಾಣ. ಚಿತ್ರ ಸಮಚೌಕಾಕೃತಿಯಲ್ಲಿದೆಯೆಂದುಕೊಂಡರೆ ಅದರ ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ೧:೧ ಆಗುತ್ತದೆ. ಶಬ್ದಚಿತ್ರ ಬಂದಮೇಲೆ ನಿರ್ಧಾರವಾಗಿರುವ ಪ್ರಮಾಣದಂತೆ. ಈಗಿನ ಸಾಮಾನ್ಯ ಶಬ್ದಚಿತ್ರಗಳ (೩೫ ಮಿ. ಮೀ.) ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ೧.೩೭ : ೧.೦೦ ; ಈ ದಾಮಾಶಾ ೧೬ ಮಿ. ಮೀನಲ್ಲಿ ಕೂಡಾ ೧.೩೭ ; ೧.೦೦ ; ಈ ದಾಮಾಶಾ ೭೦ ಮಿ. ಮೀ. ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ೨.೨ ; ೧.೦೦.

ಉಪರಿಮುದ್ರಣ (Super Imposition)—ಒಂದೇ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದರಂತೆ ಮುದ್ರಿಸುವ ವಿಧಾನ. ಉಪರಿ ಮುದ್ರಣ ಮಾಡಿದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದಾಗ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಬಿಂಬಗಳು (ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದು) ಕಾಣುತ್ತವೆ.

ಉಪ ಶೀರ್ಷಿಕೆ (Subtitle)—ಯಾವುದೋ ಕ್ರಿಯೆ ಅಥವಾ ವಿಷಯವನ್ನು ಹೇಳಲು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಮಧ್ಯ-ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳು. ಅಥವಾ ಒಂದು ಭಾಷೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬೇರೆ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ, ಆ ಚಿತ್ರಗಳ ಚೌಕಗಳ ಮೇಲೇ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನು ಅನುವಾದಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಡುತ್ತ ಹೋಗುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ.

ಋಣ ಪಟ್ಟಿ (Negative—ನೆಗೆಟಿವ್ ; ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ಎಕ್ಸೈಟರ್ ದೀಪ (Exciter Lamp)—ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ 'ಶಬ್ದಮುಖ' ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ದೀಪ (ಲ್ಯಾಂಪ್) ; ಇದು ಶಬ್ದಪಥದ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕಿನ ಕಂಬಿಯನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿದಾಗ, ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಕಪ್ಪುಬಿಳುಪಿನ ಏರಿಳಿತಗಳು ದ್ಯುತಿವಿದ್ಯುತ್‌ಕೋಶದಲ್ಲಿ ಮೂಡಿ, ಅಲ್ಲಿ ಅವು ಪುನಃ ಶಬ್ದದ ಏರಿಳಿತಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ನೋಡಿ—ಶಬ್ದಮುಖ, ಶಬ್ದಪಥ.

ಎಚ್ಚರದ ಬಂಟರು (Avant-Grade).

ನೋಡಿ—ಅವಾಂತ್ ಗಾರ್ದೆ

ಎಡಿಟೋಲ (Editola)—ಸಂಕಲನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಅಗತ್ಯವಾದ ಇತರೆ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೇ ಕೂತು ನೋಡುವಂತೆ ಅತ್ಯಂತ ಚಿಕ್ಕ ತೆರೆಯೊಂದರ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್ ವ್ಯವಸ್ಥೆ. ಇದನ್ನು ಒಂದು ಮೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ ; ಇದರಲ್ಲಿ ಹಲವು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಹಲವು ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬೇಕಾದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ ; ಇಂಥ ಸಾಧನದ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರುಗಳು—ಎಡಿಟೋಲ ಮೋವಿಯೋಲ ಮುಂತಾದುವು.

ನೋಡಿ—ಮೋವಿಯೋಲ.

ಎಡಿಟೋಲ (Editola)— ಸಂಕಲನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನೇ ಕಣ್ಣೆದುರು ಚಿತ್ರಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಸಾಧನ. ಎಡಿಟೋಲ, ಮೋವಿಯೋಲ ಈ ಸಾಧನದ ವ್ಯಾಪಾರೀ ಹೆಸರುಗಳು.

ನೋಡಿ—ಮೋವಿಯೋಲ.

ಎನ್. ಜಿ. ಟೇಕ್ (N. G. Take, Out Take)—ತ್ಯಕ್ತ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಬೇಡದ ಚಿತ್ರಿಕೆ : ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಕಾಲದಲ್ಲೇ, ಅಪೇಕ್ಷೆಯಂತೆ ಚಿತ್ರಿತವಾಗದೆ ಕೈಬಿಟ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಇದಾದ ಮೇಲೆ ಪುನಃ ಅದೇ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಅಪೇಕ್ಷಿತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

'ಎ' ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ (A Certificate)— ವಯಸ್ಕ ಚಿತ್ರ ; ಹಿಂಸೆ ಲೈಂಗಿಕತೆ ಮುಂತಾದವು ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವ ಕಾರಣ, ೧೬ ವರ್ಷದೊಳಗಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೋಡಲು ಅನುಮತಿಯಿಲ್ಲವೆಂದೂ ವಯಸ್ಕರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಎಂದೂ ನಿಯಂತ್ರಕಮಂಡಳಿ ನಿರ್ಧರಿಸಿರುವ ಚಿತ್ರ.

ಒಳಾಂಗಣ (Interior)—ಯಾವುದೊಂದು ಕಟ್ಟಡದ ಅಥವಾ ಕೋಣೆಯ ಒಳಭಾಗವನ್ನು ಪ್ರತಿಮಿಸುವ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿ ; ಅಂಥ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಕಟ್ಟಡ ಕೋಣೆಗಳ ಒಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ತೆಗೆದ ಯಾವುದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆ ಅಥವಾ ದೃಶ್ಯ.

ಅಂತಶ್ಛೇದ (Inter-Cut)

ನೋಡಿ—ಸಮಾಂತರ ಛೇದ (Cross-Cut)

ಕಚ್ಚಾ ದಾಸ್ತಾನು (Stock)

ನೋಡಿ—ಕಚ್ಚಾ ಪಟ್ಟಿ.

ಕಚ್ಚಾ ಪಟ್ಟಿ (Raw-Stock)—ಕೆಮೆರಾದೊಳಗಿಟ್ಟು ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ (ಇನ್ನೂ ಚಿತ್ರ ಮೂಡದಿರುವ), ಪ್ರಕಾಶ ಸಂವೇದಿ ರಾಸಾಯನಿಕದಿಂದ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ.

ಕಣ (Grain)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬಳಿದಿರುವ ರಾಸಾಯನಿಕದಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾಗಿರುವ ಪ್ರಕಾಶ ಸಂವೇದಿ ದ್ರವ್ಯದ ಕಣ ; ಇದರ ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವಲ್ಲಿ ಗಣನೆಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಣ್ಣು (Aperture)—(ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ) ಕೆಮರಾ ಕಣ್ಣು ನೋಡಿ.

ಕತ್ತರಿಸು (Splice)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಎರಡು ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಸಾಲುರಂಧ್ರಗಳು ಸರಿಯಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಕತ್ತರಿಸಿ ಜೋಡಿಸುವುದು.

ಕಥಾಚಿತ್ರ (Feature Film)—ಒಂದು ಕಥೆಯ ನಿರೂಪಣೆಯನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಚಿತ್ರ ; ಸಾಮಾನ್ಯ ತಿಳಿವಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಾವಿರ ಅಡಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆಯಿಲ್ಲದ ಉದ್ದದ ನಿತ್ಯಮಾನದ (೩೫ ಮಿ ಮೀ) ಚಿತ್ರ.

ಕಥಾವಸ್ತು (Action Theme)—ಇತಿವೃತ್ತ ನೋಡಿ.

ಕಪಟಚಿತ್ರಿಕೆ (Cheat Shot)—ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣದಲ್ಲಿ ವಸ್ತುವನ್ನು ಭಾಗಶಃ ಗ್ರಹಿಸಿ, ಅದರಿಂದ ಸಮಗ್ರಚಿತ್ರ ವಾಸ್ತವೇತರವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಕೈಚಳಕದ ಚಿತ್ರಿಕೆ; ಉದಾ—ಮೂರಂತಸ್ತಿನ ಮಹಡಿಯಿಂದ ಒಬ್ಬ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಧುಮುಕುವುದನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುವಾಗ, ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ಬಲೆಯಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬೀಳುವಾತ ಬಲೆಯೊಳಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಏರ್ಪಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ ; ಆದರೆ ಕೆಳಗಿರುವ ಬಲೆ ನಮಗೆ ಕಾಣದಂತೆ ಮೇಲುಭಾಗವನ್ನಷ್ಟೇ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡಾಗ ನೋಡುವ ನಮಗೆ ಆತ ಭೂಮಿಗೆ ಬಿದ್ದನೆಂದೇ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕಂಪನಾಂಕ (Frequency)—(ಧ್ವನಿ ಕಂಪನಾಂಕ) ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಶೃತಿಯ (Pitch) ಶಬ್ದದ ಅಲೆಯಲ್ಲಿ ಸೆಕೆಂಡೊಂದಕ್ಕೆ ಹೊರಡುವ ಕಂಪನಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ.

ಕರಡು ಪಟ್ಟಿ (Rushes)—ದೈನಿಕ ನೋಡಿ

ಕರಡು ಸಂಕಲನ (Rough Cut)—ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮೊದಲ ಹಂತದ ಸಂಕಲನ. ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಅನಪೇಕ್ಷಿತ ಬುಡ ತುದಿಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಹಾಕಿ, ಚಿತ್ರಲೇಖನದ ಸಾತತ್ಯದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರಾಗಿ ಅದನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ನಂತರ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಸಂಕಲನಕ್ಕೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಕೊಡುವ ಹಂತ ಇದು.

ನೋಡಿ—ಜೋಡಣೆ.

ಕಲನ (Assemble)—ಜೋಡಣೆ ನೋಡಿ.

ಕಲಾ ನಿರ್ದೇಶಕ (Art Director)—ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ, ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿನ ರಂಗನಿರ್ಮಿತಿಗಳನ್ನು (ಮತ್ತು ಕ್ವಚಿತ್ತಾಗಿ ವೇಷಾಲಂಕಾರ ಗಳನ್ನೂ) ನಿಜಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಅಂತಿಮಾಲಂಕಾರಗಳನ್ನೂ, ಯೋಜಿಸಿ ಅವುಗಳ ತಯಾರಿಯನ್ನು ಮೇಲ್ವಿಚಾರಿಸುವ ತಂತ್ರಜ್ಞ.

ಕವಾಟ (Shutter)—ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ (ಎಂದರೆ, ನಿಂತು ನಿಂತು ಚಲಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ) ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನಿಂತಾಗ ದ್ವಾರವನ್ನು ತೆರೆದು, ಚಲಿಸುವಾಗ ದ್ವಾರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಮಾಡುವ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ಭಾಗ.

ನೋಡಿ—ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ

ಕಾಂತ ಧ್ವನಿಪಥ (Magnetic Track)—ಕಾಂತ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಶಬ್ದ ವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿದ ಧ್ವನಿಪಥ. ಈ ಪಟ್ಟಿ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಬೇರೆಯೇ ಆಗಿರಲೂ ಬಹುದು. ಅಥವಾ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಕಾಂತ ರೇಖೆಯ ರೂಪದಲ್ಲೂ ಇರಬಹುದು. ನೋಡಿ : ಧ್ವನಿ ಪಥ, ಕಾಂತರೇಖೆ.

ಕಾಂತಪಟ್ಟಿ (Magnetic Tape)—ಶಬ್ದವನ್ನು ಕಾಂತೀಯ ಪರಿಣಾಮಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಡುವ ಪಟ್ಟಿ. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಫೆರ್ರಿಕ್ ಆಕ್ಸೈಡನ್ನು ಲೇಪಿಸಿ ಈ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬದಲಾಗುತ್ತಿರುವ ಕಾಂತ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ (Variable Magnetic Field) ಈ ಪಟ್ಟಿ ಹಾದು ಹೋದಾಗ ಆ ಏರಿಳಿತಗಳನ್ನು ಅದು ಕಾಂತೀಯ ಪರಿಣಾಮಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಡುತ್ತದೆ. ಈ ದಾಖಲೆಯನ್ನು ಪುನಃ, ವಿದ್ಯುತ್ ಪರಿಣಾಮವಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ದಾಖಲೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲೂ ಸಾಧ್ಯ.

ಕಾಂತರೇಖೆ (Stripe)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಬದಿಗೆ ಶಬ್ದಪಥದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಬಳಿಯಲಾಗಿರುವ ಫೆರ್ರಿಕ್ ಆಕ್ಸೈಡಿನ ರೇಖೆ, ಇದು ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಕಾಂತೀಯ ಏರಿಳಿತಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ—ಕಾಂತ ಧ್ವನಿಪಥ, ಧ್ವನಿಪಥ.

ಕಾರ್ಟೂನ್ ಚಿತ್ರ (Cartoon Film)—ಲೇಖಚಿತ್ರ ; ವ್ಯಂಗ್ಯಲೇಖಚಿತ್ರ ; ಉಜ್ಜೀವ ಚಿತ್ರ. ಲಿಖಿತ ಚಿತ್ರಮಾಲಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅವನ್ನು ಚಲನೆ ಯಲ್ಲಿ ಉಜ್ಜೀವಗೊಳಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಚಲಚ್ಚಿತ್ರ,

ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ.

ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆ (Imaginary Line)—ದೃಶ್ಯವೊಂದನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿ

ದ್ದಾಗ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ತಾವು ನೋಡುತ್ತಿರುವ ದೃಷ್ಟಿಕೋನದ ಬಗ್ಗೆ ಗೊಂದಲ ವುಂಟಾಗಬಾರದೆಂದು ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆಗೆ ಹಾಕಿಕೊಂಡ ಒಂದು ನಿಯಮ ಅಥವಾ ಮಿತಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ **A** ಮತ್ತು **B** ಎಂಬ ಇಬ್ಬರು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮಾತಾಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಚಿತ್ರಿಸುವಾಗ **A** ನ ಬಲಬದಿಗೆ ನಿಂತು ಕೆಮೆರಾ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಿದೆ ಎನ್ನಿ. ಆಮೇಲಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾ **A** ಮತ್ತು **B** ಇಬ್ಬರನ್ನೂ ಕೂಡಿಸುವ ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆಯೊಂದನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಬಾರದು. ಹಾಗೆ ಹೋದರೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ದೃಷ್ಟಿಸಾಂಗತ್ಯ ಮುರಿಯುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ನಿಯಮವನ್ನು ಎಲ್ಲ ನಿರ್ದೇಶಕರೂ ಪಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. (ಗೊದಾರ್ದನಂಥ ಹೊಸ ಅಲೆಯ ಕೆಲವು ನಿರ್ದೇಶಕರು ಈ ರೇಖೆಯನ್ನು ಮುರಿಯುವುದರಿಂದಲೇ ಹೊಸಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನೂ ಸಾಧಿಸಿದ್ದಾರೆ.)

ಕಿನೋ ಆಯ್ ಪಂಥ (Kino-Eye Group)—೧೯೨೦ ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ರಷಿಯಾದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಒಂದು ಚಿತ್ರಪಂಥ. ಈ ಪಂಥದ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರತಿಪಾದಕ ವೆರ್ತೋವ್. ತುಂಬ ಹಗುರವಾದ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಹೊತ್ತು, ರಸ್ತೆರಸ್ತೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ, ಬಳಸಿ ವಾಸ್ತವವನ್ನು ಅದರ ತುಂಬು ಸಂಕೀರ್ಣತೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವುದು ಈ ಪಂಥದ ಮಾರ್ಗವಾಗಿತ್ತು. ಒಂದು ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಇದು ಸಾಕ್ಷ್ಯಚಿತ್ರಗಳ ಒಂದು ವಿಸ್ತರಣವಷ್ಟೇ ಅವರೂ ಈ ವಾಸ್ತವದ ವಾಸ್ತವ ಗ್ರಹಣದಲ್ಲೇ ಸಂಕೀರ್ಣವಾದ ಒಂದು ಕಾವ್ಯಸೂತ್ರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಈ ಪಂಥದವರು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದರು. ಐಸೆನ್‌ಸ್ಟೈನ್ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ರಷಿಯನ್ ನಿರ್ದೇಶಕರ ಮೇಲೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪರಿಣಾಮ ಬೀರಿದ ಈ ಪಂಥ, ಮುಂದೆ ೧೯೬೦ರ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ 'ಸಿನೆಮಾ ವೆರಿತೆ' ಎಂಬ ಪಂಥ ಹುಟ್ಟಲು ಪ್ರಭಾವ ಬೀರಿತು.

ನೋಡಿ—ಸಿನೆಮಾವೆರಿತೆ

ಕಿರುಚಿತ್ರ (Short)—(ತುಂಡುಚಿತ್ರ, ಖಂಡಚಿತ್ರ) ನಿತ್ಯ ಅಳತೆಯ (೩೫ ಎಂ. ಎಂ) ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರಾಗಿ ಮೂರು ಸಾವಿರ ಅಡಿಗಳಿಗಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಉದ್ದವಿರುವಂಥದು. (ನಿಷ್ಕೃಷ್ಟ ಅಳತೆಯಿಂದ ಹೇಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೋಲಿಕೆಯಿಂದ ಹೇಳುವಂಥದು.)

ಕುತೂಹಲ ಚಿತ್ರ (Interest film)—ಕಥಾಚಿತ್ರವಲ್ಲದೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ವಿಷಯದ ಬಗ್ಗೆ ಸಾಮಾನ್ಯರಿಗೂ ರಂಜಕವಾಗುವಂತೆ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಲಾದ ಪರಿಚಯ ಚಿತ್ರ.

ಕೂಡು ಮುದ್ರಣ (Combined Print)—ಸಂಯುಕ್ತ ಮುದ್ರಣ ನೋಡಿ.

ಕೆಮೆರಾ (Camera)—(ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಿ, ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ, ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ) ಚಿತ್ರವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಸಾಧನ ; ಚಲನಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಕೆಮೆರಾ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣದ ಜೊತೆ ಚಲನೆಯನ್ನೂ ಗ್ರಹಿಸಬಲ್ಲದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣು (Aperture)—(ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ, ಕಣ್ಣು) ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣವಾಗಬೇಕಾದ ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಪ್ರತಿಫಲಿತವಾದ ಬೆಳಕಿನ ರಶ್ಮಿಗಳು ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಇರುವ ಚಿಕ್ಕ ಮುಖದ್ವಾರ ; ಪ್ರಕಾಶ ಪ್ರವೇಶಕ್ಕಿರುವ ರಂಧ್ರ. ಒಳಪ್ರವೇಶಿಸುವ ಪ್ರಕಾಶದ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಇದು ನಿಯಂತ್ರಿಸಬಲ್ಲದು. ಈ ರಂಧ್ರ ಕಿರಿದಾಗಿ ಅಗಲವಾಗಿ ಬದಲಾಗುತ್ತಿರಬೇಕಾಗುವುದರಿಂದ, ಲೋಹದ ತೆಳುಹಾಳೆಗಳ ಹಲವು ದಳಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ, ಆ ದಳಗಳ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರ ಕಿರಿದೋ ಅಗಲವೋ ಆಗಲು ಅವಕಾಶವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿರುತ್ತಾರೆ ; ಈ ದಳ ಸಂಯುಕ್ತವನ್ನು 'ಡಯಾಫ್ರಮ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ನೆಲೆ (View Point/Camera View Point)

ಕೆಮೆರಾ ಕೋನ (Camera Angle)—ಕೋನ ನೋಡಿ.

ಕೆಮೆರಾಮನ್ (Camera man)—ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ ನೋಡಿ.

ಕೈನೆಟೋಸ್ಕೋಪ್ (Kineto Scope)—ಸಿನೆಮಾದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯ ಶೈಶವ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ, ಡಬ್ಬಿಯೊಳಗಿನ ತೂತಿನಲ್ಲಿ ಕಣ್ಣಿಟ್ಟು ಒಳಗಿನ ಚಲನ ಚಿತ್ರ ನೋಡಬಹುದಾಗಿದ್ದ ಸಾಧನ. ೧೮೯೧ ರಲ್ಲಿ ಎಡಿಸನ್ ಈ ಯಂತ್ರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದ. ಸುಮಾರು ೧೯೦೦ ರ ತನಕ ಅಮೇರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಸಾಧನವನ್ನಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು ಚಿತ್ರ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವುದು ಒಂದು ಉದ್ಯಮವಾಗಿ ಬೆಳೆದಿತ್ತು. ನಂತರ ಚಿತ್ರಮಂದಿರಗಳು ಬಂದ ಮೇಲೆ ಇವು ಮೂಲೆ ಸೇರಿದವು.

ಕೋಡಂಗಿ ಚಿತ್ರ (Slap-Stick)—ಪುಷ್ಕಳವಾದ ಅತಿಹಾಸ್ಯದಿಂದ ತುಂಬಿದ ಕಥಾನಕ ಚಿತ್ರ. ಉದಾ—ಚಾರ್ಲಿಚಾಪ್ಲಿನ್‌ರ ಚಿತ್ರಗಳು.

ಕೋನ (Angle)—ಕೆಮೆರಾಕೋನ ; ವಸ್ತುವನ್ನು ಕೆಮೆರಾದ ಕಣ್ಣು ಯಾವ ನಿಲುವಿನಿಂದ (ಸ್ಥಳದಿಂದ) ನಿಂತು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತದೆಯೋ, ಅದನ್ನನುಸರಿಸಿ ವಸ್ತು ರೇಖೆಗೂ ಕೆಮೆರಾ ರೇಖೆಗೂ ಮಧ್ಯೆ ರಚಿತವಾಗಬಹುದಾದ ಕೋನ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ಕೆಮೆರಾ ಕೆಳಗಿದ್ದು ಮುಖವೆತ್ತಿ ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರ, ಕೆಳಕೋನ (Low Angle) ಚಿತ್ರ ; ಕೆಮೆರಾ ಮೇಲಿದ್ದು ಕೆಳಗಿನ ವಸ್ತುವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡರೆ ಅದು ಮೇಲುಕೋನ (High Angle) ಚಿತ್ರ ; ಕೆಮೆರಾ ಕಣ್ಣಿನ

ಮಟ್ಟದಿಂದ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆ ಅದು ಸಮಮಟ್ಟ (Eye level) ಚಿತ್ರ.

ಕ್ರಾಂತಕಾಲ ಚಿತ್ರೀಕರಣ (Time Lapse Cinematography)—ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆಯನ್ನು ಅತ್ಯಂತ ತ್ವರಿತಗೊಳಿಸಿ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಚಿತ್ರೀಕರಣ, ಒಂದು ಗಿಡ ಬೆಳೆಯುವ, ಬೀಜ ಮೊಳೆಯುವ ಮುಂತಾದ ಗ್ರಹಿಸಲು ಕಷ್ಟವಾದ ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆಯನ್ನು, ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲಾಂತರಗಳಲ್ಲಿ—ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಗಂಟೆಗೊಂದು ಚಿತ್ರದಂತೆ—ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ನಿತ್ಯವೇಗದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ, ಆ ಚಲನೆ ಗ್ರಾಹ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ. (ಇಲ್ಲಿ, ಗಿಡ ಚಕಚಕನೆ ಬೆಳೆಯುವಂತೆ, ಬೀಜ ಮಾಯಕದಿಂದ ಕಣ್ಣೆದುರೇ ಮೊಳೆತಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.)

ಕ್ರೇನ್ ಷಾಟ್ (Crane Shot) ಗರಡಿ ಚಿತ್ರಿಕೆ ನೋಡಿ.

ಕ್ಲಾಪರ್ (Clapper)—ಪ್ರಾರಂಭಸೂಚಕ ನೋಡಿ

ಕ್ಷಯ (Fade Out)—ಕ್ಷೀಣನ ನೋಡಿ

ಕ್ಷಯ-ವರ್ಧನ (Dissolve)—ಕ್ಷಯ-ವೃದ್ಧಿ ನೋಡಿ.

ಕ್ಷಯ ವೃದ್ಧಿ (Dissolve)—೧. (ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ) ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆ ಕ್ಷಯಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿ ಜೊತೆಗೇ ಇನ್ನೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆ ವರ್ಧಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವ ಕ್ರಮ. ಹಿಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಕ್ಷೀಣಿಸಿ ಕತ್ತಲಲ್ಲಿ ಕರಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ, ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆ ಕತ್ತಲಿನಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ಸ್ಫುಟಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿ, ಒಂದರಮೇಲೆ ಒಂದನ್ನಿಟ್ಟು ಮುದ್ರಿಸಿ ಈ ಪರಿಣಾಮ ಸಾಧಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

೨, (ಶಬ್ದದಲ್ಲಿ) ಮೇಲಿನಂತೆಯೇ ಒಂದು ಶಬ್ದ ಕ್ಷಯಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ಶಬ್ದ ವರ್ಧಿಸುವ ಕ್ರಮ.

ಕ್ಷೀಣನ (Fade Out)—ಕ್ಷಯ ; ವರ್ಧನಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದುದು.

೧. ಸ್ಪಷ್ಟವಿದ್ದ ಚಿತ್ರ ಕ್ರಮೇಣ ಮಸುಕಾಗುತ್ತ ಕತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಕರಗಿ ಹೋಗುವುದು.

೨. ಸ್ಪಷ್ಟ, ತುಂಬುಗಾತ್ರದ್ದಿದ್ದ ಶಬ್ದ ಕ್ರಮೇಣ ನಿಶ್ಶಬ್ದದಲ್ಲಿ ಲೀನವಾಗುವುದು.

ಖಂಡಚಿತ್ರ (Shot)—ಕಿರುಚಿತ್ರ ತುಂಡುಚಿತ್ರ, ನೋಡಿ.

ಗತಿ (Tempo)—ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಇಲ್ಲವೇ ಘಟನೆಗಳ ಮೂಲಕ, ಅಥವಾ ವಿವಿಧ ಚಲನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಶಬ್ದಪಥದ ಮೂಲಕ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನ ಅರಿವಿಗೆ ಬರುವ ಚಿತ್ರದ ಅನುಭವ ವೇಗ.

ಗಫರ್ (Gaffer)—ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಸಹಾಯಕ.

ಗರಡಿಚಿತ್ರಿಕೆ (**Crane shot**)—ಕೆಮೆರಾ ಎತ್ತರದಲ್ಲಿ ಸ್ವಚ್ಛಂದವಾಗಿ ಬೇಕು ಬೇಕೆನ್ನುವ ಹಾಗೆ ಆಡುತ್ತ ಚಲಿಸುತ್ತ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಕಾಶಗರಡಿ (crane) ಯ ಮೇಲೆ ಜೋಡಿಸಿಕೊಂಡು ಆ ಮೂಲಕ ಅದು ಬೇಕಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಇಚ್ಛಿತ ರೀತಿಯ ಕೆಮೆರಾ ಚಲನೆಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಗಾಢ ಸಂಗಮ (**Deep Focus**)—ಚಿತ್ರವೊಂದರಲ್ಲಿ ತೀರ ಮುನ್ನೆಲೆಯ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ತೀರ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ವಸ್ತುಗಳವರೆಗೂ ಎಲ್ಲವೂ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಸಂಗಮ (Focus)ದಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತಂತ್ರ. ಭಿನ್ನ ಸಂಗಮಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದದ್ದು.

ನೋಡಿ—ಭಿನ್ನ ಸಂಗಮ

ಗೆಂಡಾಯ್ ಗೇಕಿ (**Gendai Geki**)—'ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಿತ್ರ' ಎಂಬರ್ಥದ ಜಪಾನೀ ಪದ. ೧೮೬೮ ರ ಅನಂತರದ ಕಾಲವನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುವ ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಿತ್ರಗಳು ಈ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಸಿಕೊಂಡವು. ಜಿದಾಯ್ ಗೇಕಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು ಜಿದಾಯರ್‌ಗೆಕಿ.

ನೋಡಿ—ಜಿದಾಯ್ ಗೇಕಿ

ಗೇಜ್ (**Gauge**)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಅಗಲದ ಅಳತೆ (ರಂಧ್ರ ಭಾಗಗಳೂ ಸೇರಿ) ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇದನ್ನು ಮಿಲಿಮೀಟರುಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಪಟ್ಟಿಗಳೆಂದರೆ ೮ ಮಿ. ಮೀ ; ೧೬ ಮಿ. ಮೀ ; ೩೫ ಮಿ. ಮೀ ಮತ್ತು ೭೦ ಮಿ. ಮೀ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಸುಪರ್ ೮ ಮಿ. ಮೀ ಎಂಬ ಒಂದು ಅಳತೆಯೂ ಇದೆ. ೮ ಮಿ. ಮೀ ಮತ್ತು ಸುಫರ್ ೮ ಮಿ.ಮೀ ಪಟ್ಟಿಗಳ ಒಟ್ಟು ಅಳತೆ (ರಂಧ್ರ ಭಾಗ ಸೇರಿ) ಒಂದೇ ಇದ್ದರೂ ಸುಪರ್ ೮ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಆವರಿಸಿದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಜಾಸ್ತಿ ; ರಂಧ್ರ ಆವರಿಸಿದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಕಡಿಮೆ. ೮ ಮಿ.ಮೀ ಮತ್ತು ೧೬ ಮಿ.ಮೀ ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ರಂಧ್ರಗಳು ಒಂದೇ ಕಡೆ ಇದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಗಲದ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಎರಡೂ ಕಡೆ ರಂಧ್ರಗಳಿರುತ್ತವೆ. ೩೫ ಮಿ. ಮೀ. ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನಿತ್ಯಮಾನದ್ದೆಂದು, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಗಲದ್ದನ್ನು ಅಲ್ಪಮಾನ ಎಂದೂ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಅಗಲದ್ದನ್ನು ಅತಿಮಾನ ಎಂದೂ ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ—ನಿತ್ಯಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ

ಗೊಬೊ (Gobo)—ಕೆಮೆರಾದ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳು ನೇರ ಹೊಡೆಯು ದಂತೆ ತಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಬಳಸುವ ಕಪ್ಪು ತೆರೆ.

ಗೊಂಬೆ ಚಿತ್ರ (Puppet Film)—ಲಿಖಿತ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ ಗೊಂಬೆ ಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ತಯಾರಿಸಿದ ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರ. ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಇದೂ ಒಂದು ಬಗೆ ಎನ್ನಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ.

ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ

ಗ್ರಹಣಕಾಲ (Exposure) — ಕಚ್ಚಾ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಚೌಕಟ್ಟು, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಬಿಂಬಗ್ರಹಣಕ್ಕೆ ತೆರೆದುಕೊಂಡಿರುವ ಅವಧಿ.

ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ (Negative)—ಪ್ರಕಾಶಸಂವೇದಿಯಾದ ಕಚ್ಚಾಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಕೆಮೆರಾ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಅನಂತರ ಸಂಸ್ಕರಿಸಿ (ಸ್ಫುಟೀಕರಿಸಿ) ತಯಾರಿಸಿದ್ದು ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದ ಬೆಳಕಿನ ಭಾಗ ಗಳು ಕಪ್ಪಾಗಿಯೂ ಕತ್ತಲೆಯ ಭಾಗಗಳು ಬಿಳುಪಾಗಿಯೂ ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಋಣಪಟ್ಟಿ ಎನ್ನಬಹುದು. ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬೇರೆ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದರ ಮೇಲೆ (ಧನಾತ್ಮಕ ಪಟ್ಟಿ/ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ/ಪಾಸಿಟಿವ್) ಮುದ್ರಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಾಸಿಟಿವ್‌ನಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿಯಂತೆ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪಿನ ಪಲ್ಲಟ ಆಗಿರುವುದಿಲ್ಲ.

ಗ್ರಹಣ ಮಾಪಕ (Exposure Meter) — ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಪ್ರಕಾಶ ಸ್ಥಿತಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು, ಆ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಅತ್ಯುತ್ತಮ ಫಲಿತಾಂಶವನ್ನು ಪಡೆಯಲು ಬೇಕಾಗುವ ಗ್ರಹಣಕಾಲವನ್ನು ಅಳೆಯುವ ಸಾಧನ.

ನೋಡಿ—ಗ್ರಹಿಸು, ಗ್ರಹಣಕಾಲ

ಗ್ರಹಿಸು (Expose)—ಪ್ರಕಾಶ ಸಂವೇದಿಯಾಗಿರುವ ಕಚ್ಚಾಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿ ಯನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಮೂಲಕ ಬೆಳಕಿಗೆ ಒಡ್ಡುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ,

ಚಕ್ರಚಿತ್ರ (Cycle Film)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಓಡುವಾಗ ಅದು ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ತಡೆಯಿಲ್ಲದೆ ಮತ್ತೆ ಮೊದಲಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿ ಪುನಃ ಓಡುವಂಥ ಚಿತ್ರಸುರುಳಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ತುದಿಯನ್ನು ಅದರ ಬುಡಕ್ಕೇ ಅಂಟಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪುನಃ ಪುನಃ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬೇಕಾದ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿರುವಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಸುರುಳಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ.

ಚಮತ್ಕಾರ ಚಿತ್ರ (Trick Film)—ವಿಶೇಷವಾದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಚಮತ್ಕಾರಗಳನ್ನು (ಉದಾ—ಕುದುರೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಹೋಗುವುದು, ಮನೆಯ ಮೇಲೆ ಬೈಸಿಕಲ್ ಹೊಡೆಯುತ್ತಿರುವುದು, ಇತ್ಯಾದಿ) ಬಂಡವಾಳವಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರ. ತಾಂತ್ರಿಕ ಕಪಟ ಚಮತ್ಕಾರಗಳಿಂದ ಇಂಥ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಸಾಧಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಲತ್ ಚೌಕ (Dynamic Frame)—ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ಚಿತ್ರ ಚೌಕದ ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾವನ್ನು ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವ ತಂತ್ರ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಇಕ್ಕಟ್ಟಾದ ರಸ್ತೆಯೊಂದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ನಡೆಯುವುದನ್ನು ತೋರಿಸುವಾಗ ಚೌಕದ ಅಗಲವನ್ನು ಕಡಿಮೆಮಾಡಬಹುದು. ಈ ತಂತ್ರವನ್ನು ತಾತ್ವಿಕವಾಗಿ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸಿದವ ಐಸೆನ್‌ಸ್ಟೈನ್. ಆದರೆ ಇದು ಬಳಕೆಯಾದದ್ದು ೧೯೫೦ರ ದಶಕದ ಅನಂತರವೇ ಸರಿ.

ಚಲತ್ ಶೀರ್ಷಿಕೆ (Creeping Title)—ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಓದುತ್ತ ಹೋಗಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಒಂದೊಂದೇ ಸಾಲು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುತ್ತ, ಹೊಸ ಒಂದೊಂದೇ ಸಾಲು ಕೆಳಗಿನಿಂದ ಸೇರುತ್ತ ಬರುವಂಥ, ವಿವರಗಳಿರುವ ಚಿತ್ರ ಶೀರ್ಷಿಕೆ.

ಚಲನಚಿತ್ರ ರಸಗ್ರಹಣ (Film Appreciation)—ಚಿತ್ರ ಸಹೃದಯತೆ—ನೋಡಿ.

ಚಲನ-ಸ್ಥವಿರ ಬಿಂಬಗ್ರಹಣ (Stop-Action-Photography)—ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಮಧ್ಯದಲ್ಲೇ ಕೆಮರಾವನ್ನು ನಿಶ್ಚಲಗೊಳಿಸಿ ಆಗ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಯಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮತ್ತೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸುವ ರೀತಿ. ಇದರಿಂದ ವಾಸ್ತವವಾಗಿ ಸಾಧ್ಯವಾಗದ ದೃಶ್ಯಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಅರ್ಧದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿದ್ದ ಒಂದು ಕಂಬವನ್ನು ತೆಗೆದು ಅದರ ಬದಲು ಒಬ್ಬ ನಟನನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಚಿತ್ರಣ ಮುಂದುವರೆಸಿದರೆ ಒಟ್ಟು ಚಿತ್ರ ನೋಡುವಾಗ ಆ ಕಂಬ ಮಾಯವಾಗಿ ನಟ ಪ್ರತ್ಯಕ್ಷನಾದಂತೆ ಭಾಸವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಲನ ಸ್ಥವಿರ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ (Stop Action camera) — ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಮತ್ತು ದೀರ್ಘ ಕಾಲಾಂತರಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದೇ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸ್ವಯಂ ಚಾಲಿತವಾಗಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋಗುವ ವಿಶೇಷ ರೀತಿಯ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ. ಸಸ್ಯವೊಂದರ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ಗುಲಾಬಿ ಹೂವು ಅರಳುವುದು ಮುಂತಾದ ಚಲನೆ

ಗಳನ್ನು ಅತಿ ಶೀಘ್ರಗೊಳಿಸಿ ತೋರಿಸಲು ಇದು ಅನುಕೂಲ ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತದೆ. ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ : ಕ್ರಾಂತಕಾಲ ಚಿತ್ರೀಕರಣ

ಚಾಲಕ ನಖ (Claw)—ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ಒಂದು ಭಾಗ. ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿ, ವಿಖಂಡಚಲನೆ (Intermittent movement) ಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿರಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಪಟ್ಟಿರಂಧ್ರವನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅದನ್ನು ಚಲಿಸುವ ಕೊಕ್ಕಿ ಕಡ್ಡಿ.

ನೋಡಿ—ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ.

ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ನಿರ್ದೇಶಕ (Director of Photography)—ಮುಖ್ಯ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ; ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ ಮತ್ತು ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ದೇಶಿಸಿ ನಿರ್ವಹಿಸುವ ತಂತ್ರಜ್ಞ.

ನೋಡಿ—ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ

ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ (Cameraman)—(ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಕ)ಕೆಮೆರಾದ ಮೂಲಕ ಚಲನಚಿತ್ರಗ್ರಹಣವನ್ನು ಸಾಧಿಸುವ ಹೊಣೆಯುಳ್ಳ ತಂತ್ರಜ್ಞ; ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರಕಾಶ ನಿಯೋಜನೆಯ ಹೊಣೆಯೂ ಈತನದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಈತನಿಗೇ Director of photography ಎಂದು ಕರೆಯುವುದೂ ಉಂಟು.

ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಿ (Camera)—ಕೆಮೆರಾ ನೋಡಿ.

ಚಿತ್ರಚೌಕ (Frame)—ಚೌಕ ನೋಡಿ.

ಚಿತ್ರಣ (Take)—ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಕ್ರಿಯೆ. ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಇಂಥ ಎಷ್ಟೋ ಚಿತ್ರಣಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಸಂಕಲನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇದರಲ್ಲಿ ಉತ್ಕೃಷ್ಟವಾದದ್ದನ್ನು ಆರಿಸಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರನಾಟಕ (Scenario, Screenplay)—ಸನ್ನಿವೇಶ, ದೃಶ್ಯಗಳು—ಮೊದಲಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಬರೆದಿರುವ ಚಿತ್ರಕಥೆ; ಚಿತ್ರಕಥೆಯ ನಾಟಕೀಯ ದೃಶ್ಯಾತ್ಮಕ ನಿರೂಪಣೆ.

ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (Film)—೧. ಎರಡೂ ಕಡೆಗೆ ತೂತುಗಳಿರುವ, ಪಾರದರ್ಶಕವಾದ ಬಳುಕಬಲ್ಲ ಸೆಲುಲಾಯ್ಡ್ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಪ್ರಕಾಶ ಸಂವೇದಿ ರಸಾಯನವನ್ನು ಬಳಿದು ತಯಾರಿಸಿದ ಚಿತ್ರಮೂಲ ಪಟ್ಟಿ; ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಇದು ಮೂಲ ಸಾಮಗ್ರಿ. (ಅಲ್ಪಮಾನದ, ಎಂದರೆ ೧೬ ಮಿ ಮಿೂ ಮುಂತಾದ ಅಳತೆಯ. ಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಕಡೆ ಮಾತ್ರ ರಂಧ್ರಗಳಿರುತ್ತವೆ.)

೨. ಚಲನಚಿತ್ರ ಕೃತಿ

ಚಿತ್ರಪತ್ರಿಕೆ (Cine Magazine)—ಚಿತ್ರಸಂಚಿಕೆ ನೋಡಿ.

ಚಿತ್ರಮುಖ (Picture Head)—ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ (Projector) ಯ ಒಂದು ಭಾಗ. ಬೆಳಕಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಚಿತ್ರದ ಬಿಂಬವನ್ನು ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಬೀಳಿಸಲು ಬೇಕಾದ ಸಾಧನಗಳಿರುವ ಭಾಗ. (ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖ್ಯ ಭಾಗ, ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಹೊರಡಿಸುವಂಥ ಧ್ವನಿಮುಖ)

ಚಿತ್ರಮೋಹಿ (Fan)—ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕವಲ್ಲದ ಅತ್ಯುತ್ಸಾಹವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಚಿತ್ರಾಸಕ್ತ.

ಚಿತ್ರಯೋಗ್ಯ (Photogenic) — (ಚಿತ್ರೋಚಿತ.) ಫೋಟೊ ತೆಗೆದಾಗ ಒಳ್ಳೆಯ ಚಿತ್ರ ಕೊಡಬಲ್ಲ ಗುಣಗಳಿರುವಂಥದು. (ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಮನುಷ್ಯ ಮುಖಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳುವ ಗುಣ.)

ಚಿತ್ರಲೇಖನ (Script)—ಸನ್ನಿವೇಶ, ದೃಶ್ಯ ಮತ್ತು ಅದರಲ್ಲಿ ಬರುವ **ಚಿತ್ರಿಕೆ**ಗಳು ಹಾಗೂ ಸಂಭಾಷಣೆ ಮೊದಲಾದ ಹಲವು ವಿವರಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡಿರುವ ಚಿತ್ರಕಥೆ ; ಚಿತ್ರನಾಟಕಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ವಿವರಗಳಿರುವಂಥದು.

ಚಿತ್ರವರ್ಣನೆ (Blurb) — ಪ್ರಚಾರದ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕಾಗಿ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವ ಹೊಗಳಿಕೆಯಿಂದ ಕೂಡಿದ ಚಿತ್ರದ ಪರಿಚಯ ಪತ್ರ.

ಚಿತ್ರಸಮಾಜ (Film society)—ಅರ್ಥಲಾಭಕ್ಕಾಗಿಯಲ್ಲದೆ ಕೇವಲ ಉತ್ತಮ ಚಿತ್ರಗಳ ವೀಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ, ಚಿತ್ರವಿಮರ್ಶೆ, ಚಿತ್ರಸಹೃದಯತೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದೇ ಗುರಿಯಾಗಿ ಸ್ಥಾಪಿತವಾಗಿರುವ ಚಿತ್ರಾಸಕ್ತರ ಸಾರ್ವಜನಿಕವಲ್ಲದ ಖಾಸಗೀ ಸಂಸ್ಥೆ ; ಚಿತ್ರಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಲಿಕ್ಕೇ ಮೀಸಲಾದ್ದು.

ಚಿತ್ರಸಂಚಿಕೆ (Cine Magazine)—(ಚಿತ್ರ ಪತ್ರಿಕೆ) ಭಾಷೆಯಲ್ಲಿ ನಿಯತ ಕಾಲಿಕ ಪತ್ರಿಕೆಗಳಿರುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ, ಸಾಮೂಹಿಕ ಆಸಕ್ತಿಯಿರುವ ಸಾಮಯಿಕ ವಾದ ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾಹಿತಿಕೊಡುವ ಹಲವು ತುಂಡು ಚಿತ್ರಗಳ ಸಂಗ್ರಹಿತ ಚಿತ್ರ.

ಚಿತ್ರಸಹೃದಯತೆ (Film Appreciation) — (ಚಲನಚಿತ್ರ ರಸ ಗ್ರಹಣ) ಸಂಘಟಿತವಾದ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ರಮಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರಾಸಕ್ತರಲ್ಲಿ ಮೂಡಿಸುವ ವಿಮರ್ಶಾತ್ಮಕ ಸಹೃದಯ ದೃಷ್ಟಿ : ಚಿತ್ರಮಾಧ್ಯಮದ ಸ್ಪಷ್ಟ ಪರಿಚಯವಿದ್ದು ತಾರತಮ್ಯವಿವೇಕದಿಂದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಅನುಭವಿಸಬಲ್ಲ ಪರಿಣತಿ.

ಚಿತ್ರಾಂಗಣ (Floor)—ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಸ್ಟುಡಿಯೋದ ಭಾಗ.

ಚಿತ್ರಾವಧಿ (Runnig Time)—ಚಿತ್ರವೊಂದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ (Projector)

ಯಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿದಾಗ ಅದು ಓಡುವ ಒಟ್ಟು ಅವಧಿ.

ಚಿತ್ರಿಕೆ (Shot)—ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ನಿಲ್ಲುವ ತನಕ ಅಥವಾ ಹಾಗೆ ಭಾಸವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಗ್ರಹಿಸಲ್ಪಡುವ ಚಲನೆಯ ಒಂದು ಭಾಗ. ಚಲನ ಚಿತ್ರದ ಇಡೀ ಕಟ್ಟಡಕ್ಕೆ ಈ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳು ಇಟ್ಟಿಗೆಗಳಿದ್ದಂತೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಿಯೋಜನೆ (Shooting Schedule)— ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಅದರ ಸಾತತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸದೆ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಜೋಡಿಸಿರುವ ವಿವರಲೇಖನ. ಉದಾ—ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರದ ಬುಡದಿಂದ ತುದಿಯವರೆಗೆ ನಡೆಯುವ ಎಲ್ಲ ಘಟನೆಗಳ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದೆಡೆ ಜೋಡಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖ (Shooting Script) — (ವಿವರ ಲೇಖನ) ಚಿತ್ರದ ಅಂತಿಮ ಲೇಖನ ರೂಪ ; ಚಿತ್ರಕಥೆಯನ್ನು ಸನ್ನಿವೇಶ, ದೃಶ್ಯ, ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಸಂಭಾಷಣೆ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿ ವಿವರಗಳ ಸಮೇತ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಕೆಮೆರಾದ ದೂರ, ಮಟ್ಟ, ಕೋನ ಇತ್ಯಾದಿ ತಾಂತ್ರಿಕ ವಿವರಗಳ ಸಮೇತ ನಿರೂಪಿಸಿರುವ ವಿವರವಾದ ಚಿತ್ರಲೇಖನ ; ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಅದೇ ಆಧಾರ.

ಚಿತ್ರೀಕರಣ (Shooting)—ಚಲನಚಿತ್ರ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿಯ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವಿಕೆ.

ಚಿತ್ರೋಚಿತ (Photogenic)—ಚಿತ್ರಯೋಗ್ಯ ನೋಡಿ

ಚೌಕ (Frame)—೧. (ಚಿತ್ರಚೌಕ) ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಒಂದು ಚಿತ್ರ, ಎಂದರೆ— ಒಂದು ಚಿತ್ರವುಳ್ಳ ಚತುಷ್ಕೋನ. ಸಾಧಾರಣವಾಗಿ ಈ ಚೌಕ ಸ್ಥಿರ. ಆದರೆ ವಿಶೇಷ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಚಲಿಸುವುದುಂಟು.

ನೋಡಿ—ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ; ಚಲತ್ ಚೌಕ.

೨. ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಓಡುವಾಗ ಪ್ರದರ್ಶಕರಂಧ್ರಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಚೌಕ ಕೂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಹೋದರೆ 'ಚೌಕ ಸರಿಯಿದೆ' ಎಂದೂ ಚೌಕರಂಧ್ರ ತಪ್ಪಿಕೂತರೆ (ಆಗ ಚಿತ್ರ ಅರ್ಧಾರ್ಧ ಕಾಣಿಸತೊಡಗುತ್ತದೆ) 'ಚೌಕ ತಪ್ಪಿದೆ' ಎಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಚೌಕಮಧ್ಯ ರೇಖೆ (Frame Line)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಪ್ರತಿ ಎರಡು ಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ವಿಭಾಗಿಸುವ ರೇಖೆ.

ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಕ (Cameraman)—ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ ನೋಡಿ.

ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಿ (Camera)—ಕೆಮೆರಾ ನೋಡಿ.

ಛಾಯಾ ಚಲನ ಚಿತ್ರ (Silhouette Film)—ಛಾಯೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಅವುಗಳ ಚಲನೆಯನ್ನೇ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿದ ಚಿತ್ರ. ಉಜ್ಜೀವನ (Animation)ದ ಒಂದು ರೀತಿ.

ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ

ಛಾಯಾವಲಯ (Vignette) — ಚಿತ್ರವೊಂದರ ಕೇಂದ್ರಭಾಗ ಮಾತ್ರ (ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲೋ ಚೌಕಾಕಾರದಲ್ಲೋ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಯಾವುದೇ ಆಕಾರ ದಲ್ಲೋ) ಬೆಳಗಿ ಕಾಣುತ್ತಿದ್ದು ಉಳಿದ ಹೊರಭಾಗ ಮಂಜುಗತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಅಡಗಿರುವಂತೆ ಕಾಣುತ್ತಿರುವಲ್ಲಿ, ಆ ಪ್ರಕಾಶಮಾನ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಈ ಹೆಸರು.

ಛಿದ್ರಿಕೆ (Diffuser)—೧. ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ದೀಪದ ಬೆಳಕು ಹರಡಿ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಆ ದೀಪದೆದುರು ಇಡುವ ತೆಳುವಾದ ಸಿಲ್ಕ್‌ನ ಅಥವಾ ಮಂಜು ಗಾಜಿನ ಅಥವಾ ಜಿಲಾಟಿನ್ ಅಥವಾ ಇನ್ನಾವುದೇ ತೆರೆ.

೨. ಬಿಂಬದ ಹೊರ ರೇಖೆಗಳು ತೀಕ್ಷ್ಣವಾಗಿ ಬರದೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಕೆಮೆರಾದೆದುರು ಇಡುವ ಮೇಲಿನಂಥವೇ ಶೋಧಕ.

ಛೇದ (Cut)—೧. ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆ ಮುಗಿದು ತಟ್ಟನೆ ಇನ್ನೊಂದು
ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವ ತಂತ್ರ. ಇಲ್ಲಿ ಮೊದಲ ಚಿತ್ರಿಕೆಯು ಕಡೆಯ
ತಟ್ಟನೆ ಮಾಯವಾಗುತ್ತದೆ, ಅದರ ಬದಲು ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆ
ಚಿತ್ರಚೌಕ ತೆರೆಯನ್ನಾವರಿಸುತ್ತದೆ. ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾ
ಅಂಶ ಬಳಸುವ ಜೋಡಣೆಯ ತಂತ್ರ.

೨. ಸಂಕಲನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ
ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಬುಡಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಸಿ ಜೋಡಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ

೩. ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಈ ಚಿ
ಎಂದು ನಿರ್ದೇಶಕ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕನಿಗೆ ಹೇಳ

ಜಿದಾಯ್ ಗೇಕಿ (Jidai Geki)—
೧೮೬೮ ಅಥವಾ ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದ
ಭೂಷಣಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಚಿ

ನೋಡಿ—ಗೆಂಡಾಯ್ ಗೆ

ಜೂಮ್ ಲೆನ್ಸ್ (Zo
ವಿಶೇಷ

ಚಿತ್ರಿ
ಚಿತ್ರಚೌ
ಯ ಮೊದಲ
ನ್ಯವಾಗಿ ಹೆಚ್ಚಿನ
ದಿಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು
ಕೆಯ ಚಿತ್ರೀಕರಣವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸು
ು ಬಳಸುವ ಸಂಜ್ಞಾಪದ.
"ಐತಿಹಾಸಿಕ" ಎಂಬರ್ಥದ ಜಪಾನೀಪದ.
ನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುವ ಐತಿಹಾಸಿಕ ಸನ್ನಿವೇಶ. ವೇಷ
ತ್ರ. ಗೆಂಡಾಯ್ ಗೇಕಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದದ್ದು.
ೇಕಿ
om Lens)—ಸಂಗಮ ದೂರವನ್ನು ಬದಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ
ವಿಶಿಷ್ಟ ಲೆನ್ಸ್. ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ

ಲೆನ್ಸ್‌ಗೂ ಅದರದೇ ಆದ ನಿಶ್ಚಿತ ಸಂಗಮದೂರ (focal length) ಇರುತ್ತದೆಯಷ್ಟೆ. ಆದರೆ ಇದು ವಿವಿಧ ಸಂಗಮದೂರದ ದೂರಗ್ರಹಣಯವಗಳಿಂದ ವಿಸ್ತಾರಗ್ರಹಣ ಯವಗಳತನಕ ಅನೇಕ ಹಂತದ ಸಂಗಮದೂರಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಬಳಸಿ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಚಲಿಸದೆಯೇ ವಸ್ತು ಹತ್ತಿರವಾಗಿ ಬರುವಂತೆ, ದೂರ ಹೋಗುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯ. ಇಂಥ ಚಲನೆಗಳನ್ನೇ Zoom in ಮತ್ತು Zoom out ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. (ಈ ಲೆನ್ಸ್ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿದಾಗ, ವಸ್ತು ಫಕ್ಕನೆ ಜಿಗಿದು ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಬರುವಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸುವ ಪರಿಣಾಮ ಉಂಟಾಗುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ Zoom ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.)

ಜೋಡಣೆ (Assemble)—(ಕಲಸ) ಚಿತ್ರ ಸಂಕಲನದ ಮೊದಲ ಹೆಜ್ಜೆಯಾಗಿ ಅಗತ್ಯವಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡು, ಅವುಗಳ ಬುಡತುದಿಗಳ ಅನುದ್ದಿಷ್ಟ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಹಾಕಿ, ಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಜೋಡಿಸುವುದು. ಹೀಗೆ ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳಿಸಿದ್ದೇ 'ಕರಡುಪಟ್ಟಿ' ಅಥವಾ 'ಕರಡು ಜೋಡಣೆ' ಎನಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ—ಕರಡು ಸಂಕಲನ

ಟಾಡ್ ಎ. ಓ. (ToddA·O·)—೬೫ ಮಿ. ಮೀ.ನ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಬಳಸಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವ ವಿಶೇಷ ಅಗಲ ತೆರೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ.

ಟೆಕ್ನಿರಮಾ (Technirama)— ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್ ಕಂಪೆನಿ ವ್ಯಾಪಾರೀ ಸ್ವಾಮ್ಯ ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುವ ಒಂದು ವಿಶಾಲ ತೆರೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ.

ನೋಡಿ—ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್.

ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್ (Technicolour)—ವರ್ಣ ಚಲನಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಕೆಯ ಒಂದು ವಿಧಾನ. ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡುವಾಗ ಬೆಳಕಿನ ಮೂರು ಮೂಲವರ್ಣಗಳಾದ ಕೆಂಪು, ಹಸಿರು ಮತ್ತು ನೀಲಿ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ, ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೆಮೆರಾ—ನೆಗೆಟಿವ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸಿ, ಆ ಮೂರು ನೆಗೆಟಿವ್‌ಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಆ ಮೂರೂ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಕೂಡಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅಂತಿಮ ಉದ್ದಿಷ್ಟ ವರ್ಣಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ವಿಧಾನ.

ಟೆಲಿಫೋಟೋ ಲೆನ್ಸ್ (Telephoto Lens) — (ದೂರಗ್ರಹಣಯವ) ದೂರದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಅತಿಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುವ ಲೆನ್ಸ್ ; ಅಂದರೆ, ಸಾಧಾರಣ ಯವಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಂಗಮದೂರವಿರುವ ಯವ. ಇದರ ನೆರವಿನಿಂದ

ದೂರದ ವಸ್ತುವಿನ ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಟ್ರಾವೆಲಿಂಗ್ ಮ್ಯಾಟ್ (Travelling Matt) — ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಹಿನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಹಾಗೂ ಮುನ್ನೆಲೆಯನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಬೇರೊಂದು ಕಡೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು, ಅನಂತರ ಅವೆರಡನ್ನೂ ಋಣ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಏಕತ್ರಗೊಳಿಸುವ ಪ್ರಯೋಗಾಲಯದ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. ಆರಂಭಕಾಲದಲ್ಲಿ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಡನ್ನಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗೆ ಬದಲಾಗಿ ೧೯೨೦ ರ ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಬಳಕೆಗೆ ಬಂದಿತು.

ನೋಡಿ—ಡನ್ನಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ.

ಡನ್ನಿಂಗ್ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ (Dunning Process)—ಡನ್ನಿಂಗ್ ಸಂಸ್ಕರಣ. ಬೇರೆಲ್ಲೋ ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಂಡ ಅಥವಾ ಪೆಯಿಂಟ್ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ದೃಶ್ಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ನಟಿಸಿದ ನಟನ ಅಭಿನಯ ಕಾಣುವ ಹಾಗೆ, ಆ ಎರಡನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ. (ಎಂದರೆ, ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಹಿನ್ನೆಲೆ-ಮುನ್ನೆಲೆಗಳನ್ನು ಬೇರೆಬೇರೆ ಕಾಲ-ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಋಣಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ, ಎರಡನ್ನೂ ಒಟ್ಟಯಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂಸ್ಕರಣ ವಿಧಾನ.) ವಿವಿಧ ವರ್ಣಗಳ ವಿಭಜನೆಯ ಮೂಲಕ ಹಿನ್ನೆಲೆ-ಮುನ್ನೆಲೆಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕಿಸಿಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಒಟ್ಟಿಗೆ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಈ ವಿಧಾನ ೧೯೨೦ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಶೋಧವಾಗಿತ್ತು. ಈಚೆ ಈ ಸಂಸ್ಕರಣ ವಿಧಾನ ಹಳೆಯದಾಗಿದೆ ; ಇದಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ಬೇರೆ ವಿಧಾನಗಳು ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿವೆ.

ನೋಡಿ—ಟ್ರಾವಲಿಂಗ್ ಮ್ಯಾಟ್

ತಾರಾಪದ್ಧತಿ (Star System)—ಉದ್ಯಮ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ರೂಢಿಯಾಗಿರುವ, ಜನಪ್ರಿಯ ತಾರೆಯರ ನಟನೆಯ ಬಳಕೆಯಿಂದಲೇ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಯಶಸ್ಸು ಸಂಪಾದಿಸಲೆತ್ನಿಸುವ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣ ಪದ್ಧತಿ.

ತಾರೆ (Star)—ಉದ್ಯಮ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಅದರ ಯಶಸ್ಸಿಗೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣವೆಂದು ಭಾವಿಸಲಾಗುವ ಜನಪ್ರಿಯತೆಯುಳ್ಳ ಪ್ರಧಾನ ನಟ ಇಲ್ಲವೇ ಪ್ರಧಾನ ನಟಿ.

ತುಂಡುಚಿತ್ರ (Short)—ಕಿರುಚಿತ್ರ, ನೋಡಿ.

ತೂತು (Perforation)—ರಂಧ್ರ ನೋಡಿ.

ತೆರೆ (Screen)—ಪ್ರಕ್ಷೇಪಿತವಾದ ಬಿಂಬವನ್ನು ಪ್ರತಿಫಲಿಸಿ ಕಾಣಿಸುವ ಅಪಾರ ದರ್ಶಕ ಬಿಳಿ ತೆರೆ.

ತೆರೆಯ ದಾಮಾಶಾ (Screen Shape)—ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ನೋಡಿ,

ತ್ರಿಮಾನ ಚಿತ್ರ (Three Dimensional Film – Three-D)
ಸ್ಟೀರಿಯೋಸ್ಕೊಪಿಕ್ ಫಿಲ್ಮ್ ನೋಡಿ,

ತ್ವರಿತ ಚಲನೆ (Accelerated Motion)—ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುವ ಚಲನೆ, ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ನಡೆದದ್ದಕ್ಕಿಂತ ತುಂಬ ವೇಗವಾಗಿ, ತ್ವರೆಯಿಂದ ನಡೆದುಹೋಗುವಂತೆ ಕಾಣಿಸುವುದು. ಉದಾ—ಹಲವು ತಾಸುಗಳ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ನಿದಾನವಾಗಿ ಹೂವು ಅರಳುವ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಈ ಮೂಲಕ ಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪಟಪಟನೆ ಅರಳಿಬಿಡುವಂತೆ ಕಾಣಿಸಬಹುದು. ಇದನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವಾಗ ಕೆಮೆರಾದ ವೇಗವನ್ನು ನಿತ್ಯವೇಗಕ್ಕಿಂತ (ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೨೪ ಚೌಕಗಳು) ಎಷ್ಟೋ ಕಡಿಮೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ವಿಲಂಬಿತ ವೇಗದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅನಂತರ ಅದನ್ನು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ನಿತ್ಯವೇಗದಲ್ಲೇ ಓಡಿಸಿದಾಗ, ಅದರಲ್ಲಿನ ಚಲನೆ ಅತ್ಯಂತ ತ್ವರಿತಗೊಳಿಸಿದ ಚಲನೆಯಾಗಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದು 'ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆ'ಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದದ್ದು.
ನೋಡಿ—ವೇಗ.

ದಾಖಲಿಸು (Record)— ಕಾಂತ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಚಲನ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಅರಗಿನ ತಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಶಬ್ದವನ್ನು ಮತ್ತೆ ಬೇಕಾದಾಗ ಪುನರುತ್ಪಾದಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಅಚ್ಚು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಶಬ್ದ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಕಾಂತೀಯ ಪರಿಣಾಮಗಳಾಗಿ ಅಥವಾ ಪ್ರಕಾಶಪರಿಣಾಮಗಳಾಗಿ ಮಾರ್ಪಡಿಸಿಕೊಂಡು ಹೀಗೆ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ.

ದಾಖಲು ಚಿತ್ರ (Documentary)— ಸಾಕ್ಷ್ಯಚಿತ್ರ ನೋಡಿ.

ದಾಸ್ತಾನು ಚಿತ್ರಿಕೆ (Stock Shot)— ಸಂಚಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ಸಂಗ್ರಹ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Library Shot) ನೋಡಿ.

ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆ (Long Shot)—ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ದೂರದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು (ಅಥವಾ ದೂರದಲ್ಲಿಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ ಎಂದು ಭಾಸವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು) ವಿಸ್ತಾರವಾದ ದೃಶ್ಯ ಕಾಣುವಂತೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಮನುಷ್ಯಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಇದರಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಮನುಷ್ಯ ಅಥವಾ ಮನುಷ್ಯರು ನಿಜಗಾತ್ರಕ್ಕಿಂತ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತಾರೆ.

ದೂರಚ್ಛೇದ (Jump-Cut)—ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಛೇದಿಸುವಾಗ ಕಾಲ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳದ ಸಾತತ್ಯದಲ್ಲಿ ಮುರಿತವುಂಟಾಗುವಂತೆ ಜೋಡಿಸುವ ರೀತಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ—ನಾಯಕ ನಾಯಕಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಹೋಟಲೊಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ ; ಅಲ್ಲಿ ಸರ್ವರ್ ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಫಿ

ಯನ್ನು ತಂದಿಡುತ್ತಾನೆ ; ಅನಂತರ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ನಾಯಕ ಕಾಫಿ ಲೋಟ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದಾನೆ ; ಆದರೆ ಈ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ನಾಯಕಿಯ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇವರ ಪರಿಚಯ ಬಹಳ ಬೆಳೆದ ನಂತರದ ಘಟನೆಯಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಇದನ್ನು ದೂರಚ್ಛೇದ ಎನ್ನಬಹುದು.

ದೂರದರ್ಶನ ಪಟ್ಟಿಕೆ (Video Tape)—ಶಬ್ದವನ್ನು ಕಾಂತಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ದಾಖಲಿಸಿಡುವ ಹಾಗೆಯೇ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (Film) ಯನ್ನು ಬಳಸದೇ, ಬಿಂಬವೊಂದನ್ನು ವಿದ್ಯುತ್ಕಾಂತೀಯ ಆಘಾತಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ಪಟ್ಟಿ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ದೂರದರ್ಶನ (Television) ದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವಂಥದು.

ದೃಶ್ಯ (Scene)—ಒಂದು ಕ್ರಿಯಾಖಂಡ ; ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದಾದಮೇಲೊಂದರಂತೆ ನಡೆವ ಹಲವು ಕ್ರಿಯೆಗಳಿರಬಹುದು ; ಹಲವು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಿಂದ ನಿರ್ಮಿತವಾದ್ದಿರಬಹುದು : ಆದರೆ ಮೂಲತಃ ಒಂದೇ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕಾಲೈಕ್ಯವುಳ್ಳದ್ದಾಗಿ ನಡೆದ ಕ್ರಿಯಾಖಂಡ.

ದೃಶ್ಯ ನಿರ್ಮಿತಿ (Set)—ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿಯೇ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡ ಕೃತಕವಾದ ಒಂದು ದೃಶ್ಯ ಅಥವಾ ದೃಶ್ಯಭಾಗ.

ದೃಷ್ಟಿಶೇಷ (Persistence of Vision)—ದೃಶ್ಯವೊಂದು ಮಾಯವಾದ ಮೇಲೂ ಆ ಬಿಂಬ ಕಣ್ಣಿನ ಅಕ್ಷಿಪಟಲದ ಮೇಲೆ, ತಟ್ಟನೆ ಅಳಿಸಿ ಹೋಗದೆ, ಸ್ವಲ್ಪಕಾಲ (ಸುಮಾರು ಹತ್ತನೇ ಒಂದು ಸೆಕೆಂಡಷ್ಟು) ಉಳಿಯುವ ದೃಷ್ಟಿ ವೈಚಿತ್ರ್ಯ. ಚಲನೆಯನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಘಟ್ಟಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿ ಒಂದು ಬಿಂಬ ಅಕ್ಷಿಪಟಲದಲ್ಲಿ ಉಳಿದಿರುವಾಗಲೇ ಮುಂದಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಬಿಂಬವನ್ನು ಬೀಳಿಸಿ, ಹೀಗೇ ಚಲನೆಯ ಘಟ್ಟಗಳ ಸ್ಥಿರ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ಕಾಣಿಸುತ್ತ ಹೋದರೆ ನೋಡುವವನಿಗೆ ಚಲನೆಯ ಭ್ರಮೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ತತ್ವವೇ ಚಲನಚಿತ್ರ ತಂತ್ರದ ಮೂಲತಂತ್ರವಾಗಿದೆ.

ದೈನಿಕ (Dailies / Rushes)—ಪ್ರತಿದಿನ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಹಾಗೇ ಸಂಸ್ಕರಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿ ಅನುದ್ದಿಷ್ಟ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕತ್ತರಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿ : ನಿರ್ದೇಶಕ-ನಿರ್ಮಾಪಕರು ಆಯಾ ದಿನದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಹೇಗೆ ಬಂತೆಂದು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೀಗೆ ದೈನಿಕ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ದ್ರುತಛೇದ (Quick-Cutting)—ಚಿಕ್ಕಚಿಕ್ಕ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನೇ ಸಾಲಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸಿ ಅದರ ಮೂಲಕ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಆ ಸನ್ನಿವೇಶ ಅತ್ಯಂತ ದ್ರುತಲಯದಲ್ಲಿ ನಡೆದಂತೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುವ ಸಂಕಲನ ಕ್ರಮ ; ವಿಲಂಬ ಛೇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು.

ನೋಡಿ —ಗತಿ.

ದ್ವಾರ (Gate)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಪ್ರತೀ ಚೌಕಟ್ಟೂ ಗ್ರಹಣ ಅಥವ ಪ್ರಕ್ಷೇಪಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಹೊರಕ್ಕೆ ಒಡ್ಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಇರುವ ಕೆಮೆರಾ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳಲ್ಲಿನ ದ್ವಾರಭಾಗ ; ಈ ದ್ವಾರ ಚಿತ್ರದ ಚೌಕಟ್ಟಿನ ಅಳತೆಯದೇ ಆಗಿರುತ್ತದೆ.

ಧನಪಟ್ಟಿ (Positive)—ಪಾಸಿಟಿವ್, ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ಧಾರಾವಾಹಿ ಚಿತ್ರ (Serial Film) — ಒಂದು ಭಾಗವಾದ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಗದಂತೆ, ಅನೇಕ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುವ ಹಲವು ಭಾಗಗಳುಳ್ಳ ದೀರ್ಘಚಿತ್ರ.

ಧ್ವನಿದಂಡ (Boom)—ಧ್ವನಿಹಸ್ತ ನೋಡಿ.

ಧ್ವನಿಪಥ (Sound Track)—ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರದ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅದರ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ, ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಓಡುವ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡ ರೇಖೆ. ಶಬ್ದ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬೆಳಕಿನ ಮೌಲ್ಯಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿ ಇದರಲ್ಲಿ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ ; ಮುಂದೆ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಓಡುವಾಗ ಧ್ವನಿಪಥದ ಮೇಲೆ ಬೀಳುವ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣ ಪುನಃ ಅದನ್ನು ಶಬ್ದವಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ ಮತ್ತು ಸಾಂದ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥ ಎಂಬ ಎರಡು ರೀತಿಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ—ಪ್ರಕಾಶ ಧ್ವನಿಪಥ ; ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ, ಸಾಂದ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥ

ಧ್ವನಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ (Speaker)—ಪ್ರದರ್ಶನದ ಹೊತ್ತಿಗೆ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ಬಿತ್ತರಿಸುವ ಸಾಧನ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇದನ್ನು ತೆರೆಯ ಹಿಂದುಗಡೆ ಇಡಲಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಧ್ವನಿ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ (Sound Camera) — ದೃಶ್ಯ ಶಬ್ದಗಳೆರಡನ್ನೂ ಒಟ್ಟಿಗೇ ದಾಖಲಿಸಲು ಬಳಸುವ ಕೆಮೆರಾ. ಕೆಮೆರಾ ಚಾಲನೆಯ ಸದ್ದಿನಿಂದ ಧ್ವನಿಗ್ರಹಣಕ್ಕೆ ತೊಂದರೆಯಾಗದಂತೆ, ಈ ಬಗೆಯ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟೂ ನೀರವವಾಗಿ ಕೆಲಸಮಾಡುವ ಯಂತ್ರವ್ಯವಸ್ಥೆಯಿರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಇದರಲ್ಲಿ ಸದ್ದನ್ನು ಹೀರಿಕೊಳ್ಳುವಂಥ ಧ್ವನಿ-ಮೆತ್ತೆಯನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಧ್ವನಿಮುಖ (Sound Head)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಧ್ವನಿ ಪಥದ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣ ಹಾಯಿಸಿ ಅದರ ಮೂಲಕ ಧ್ವನಿ ಉತ್ಪನ್ನವಾಗಿ ತೆರೆಯ ಹಿಂದಿನ ಶಬ್ದ ವರ್ಧಕದಲ್ಲಿ ಧ್ವನಿತವಾಗುವ ಹಾಗೆ ಮಾಡುವ ಸಾಧನಗಳಿರುವಂಥ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ಭಾಗ. (ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖ್ಯಭಾಗ, ಚಿತ್ರ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿಂಬಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಸಾಧನವಿರುವಂಥದು ; ಅದನ್ನು ಚಿತ್ರಮುಖ ಎನ್ನುತಾರೆ.)

ಧ್ವನಿ ಮೆತ್ತೆ (Blimp)—ಬ್ಲಿಂಪ್ ನೋಡಿ.

ಧ್ವನಿಹಸ್ತ (Boom) — (ಧ್ವನಿದಂಡ) ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೇ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡಬೇಕಾದಾಗ, ಮೈಕ್ರೋಫೋನ್‌ನ್ನು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ನೇತು ಹಾಕುವ ಗರಡಿ (Crane) ; ಈ ಸಾಧನ, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಂತೆಯೇ ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್‌ನ್ನು ಅತ್ತಿತ್ತ ಚಲಿಸಿ ಧ್ವನಿಯ ದಾಖಲೆಗೆ ಅನುಕೂಲ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ.

ನಕಲುಗ್ರಹಣ (Dupe Negative) — ಮೂಲ ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದರಿಂದ, ಪುನಃ ಮುದ್ರಿಸಿ, ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ. ಮೂಲ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದಲೇ ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತ ಹೋದರೆ ಅದು ಹೆಚ್ಚು ಬಳಸಿ ಹಾಳಾಗುತ್ತದೆಂದು ಇಂಥ ನಕಲು ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಅದರಿಂದಲೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮೂಲಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿ ಕಾದಿಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ನಕಲು ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ (Dupe Print)—ಮೂಲ ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ನಕಲು ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮಾಧ್ಯಮವಾಗಿ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ನಕಲು ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ. ಇದಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಕಣ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿಯನ್ನಾಗಲೀ ನೇರಿಳೇ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನಾಗಲೀ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ—ನಕಲು ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿ ; ನೇರಿಳೇ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ

ನಟವರ್ಗ ನಿರ್ದೇಶಕ (Casting Director) — ಅವಶ್ಯಕವಾದ ವಿವಿಧ ಪಾತ್ರಗಳಿಗೆ ದೊರಕಬಹುದಾದ ನಟನಟಿಯರ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಪಾತ್ರವರ್ಗದ ಆಯ್ಕೆ ಬಗ್ಗೆ ಸೂಕ್ತ ಸಲಹೆ ಕೊಡಬಲ್ಲ ಸ್ಟುಡಿಯೋದ ಅಧಿಕಾರಿ.

ನಂಬರ್ ಬೋರ್ಡ್ (Number Board, Clapper)— ಪ್ರಾರಂಭ ಸೂಚಕ ನೋಡಿ.

ನವವಾಸ್ತವ ಪಂಥ (Neo-Realism)—೧೯೪೪ ರಿಂದ ೧೯೫೨ ರ ತನಕ, ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಇಟಲಿಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡುಬಂದ ಚಿತ್ರಪಂಥ. ಆಗಷ್ಟೇ ಯುದ್ಧ ಮುಗಿದು ಸ್ಟುಡಿಯೊಗಳು ನಾಶವಾಗಿದ್ದರಿಂದ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಸ್ಟುಡಿಯೊವನ್ನೆ ಅವಲಂಬಿಸುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗಿತ್ತು ; ಅಲ್ಲದೆ, ಅಲ್ಲಿನ ಕ್ರಿಯಾಶಾಲಿಗಳ ಮೇಲೆ ಫಾಸಿಸ್ಟ್ ಶಕ್ತಿಗಳು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ದಮನವನ್ನು ಪ್ರಜ್ಞಾವಂತ ಚಿತ್ರಕರ್ತರು ಪ್ರತಿಭಟಿಸಬೇಕಾದ್ದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಇಂಥ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಪಂಥ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿತು. ಸ್ಟುಡಿಯೊದ ಕೃತಕ ಆವರಣವನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಸಾಧ್ಯವಾದ ಮಟ್ಟಿಗೂ ನಿಜಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು,

ವಾಸ್ತವತೆಗೇ ಹೆಚ್ಚಿನ ಒತ್ತು ಕೊಡುವುದು ಹಾಗೂ ವರ್ತಮಾನದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಮಸ್ಯೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತೀವ್ರ ಕಳಕಳಿಯುಳ್ಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು—ಇವು ಈ ಪಂಥದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶಗಳೆನ್ನಬಹುದು. ಈ ಪಂಥದ ಕಥಾಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದವರಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯರು, ಇಟಲಿಯ ವಿಟ್ಟೋರಿಯೊ ಡಿ ಸಿ ಕಾ, ರೊಸೆಲಿನಿ, ಫೆಲಿನಿ ಮುಂತಾದವರು. ಈ ಪಂಥದ ಪ್ರಭಾವ ಯುರೋಪ್‌ನ ತುಂಬ ಮಾತ್ರವಲ್ಲದೆ ಜಪಾನ್ ಭಾರತಗಳಿಗೂ ಹರಡಿತು. ಸತ್ಯಜಿತ್‌ರಾಯ್ ಈ ಪಂಥದ ಚಿತ್ರಗಳಿಂದ ಸಾಕಷ್ಟು ಪ್ರಭಾವಿತರಾಗಿದ್ದಾರೆ.

ನಾಮಶೀರ್ಷಿಕೆ (Main Title)—ಮುಖ್ಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ನೋಡಿ.

ನಿಕೆಲೋಡಿಯನ್ (Nickelodian)—ಚಲನ ಚಿತ್ರದ ಶೈಶವಾವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೊಂಡ ಚಿತ್ರಮಂದಿರಗಳಿಗೆ ಆಗ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿದ್ದ ಹೆಸರು. ಈ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳಿಗೆ 'ಒಂದು ನಿಕೆಲ್' ನಾಣ್ಯದ ಟಿಕೆಟ್ ದರ ಇಟ್ಟಿದ್ದರಿಂದ ಈ ಮಂದಿರಗಳಿಗೆ ನಿಕೆಲೋಡಿಯನ್ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂತು.

ನಿಜಸ್ಥಳ (Location)—ಸ್ಥಳ ನೋಡಿ.

ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿ (Standard Film)—ನಿತ್ಯಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ನಿತ್ಯಮಾನದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ (Standard Film)—ನಿತ್ಯಪಟ್ಟಿ ; ಎಲ್ಲಾ ಕಡೆ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ೩೫ ಮಿ. ಮಿೂ ಅಗಲದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ. (ಇದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಗಲದ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಅಲ್ಪಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಗಳೆಂದೂ, ಹೆಚ್ಚು ಅಗಲದ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಅತಿಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಗಳೆಂದೂ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ)

ನೋಡಿ—ಗೇಜ್

ನಿಯಂತ್ರಕ (Censor)—ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿರಬಹುದಾದ ಅನೈತಿಕ ಅಥವಾ ಅನಪೇಕ್ಷಣೀಯವಾದ ಅಂಶಗಳನ್ನು ತೆಗೆಸಿಹಾಕುವ ಅಧಿಕಾರಿ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಸರ್ಕಾರಗಳು ಈ ನಿಯಂತ್ರಕನನ್ನು (ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನಿಯಂತ್ರಕರ ಒಂದು ಮಂಡಳಿಯನ್ನು) ನೇಮಿಸಿರುತ್ತದೆ.

ನಿರೂಪಣೆ (Treatment)—ಚಿತ್ರವೊಂದರ ಮೂಲಕಥೆಯನ್ನು ಬೀಜರೂಪ (Idea) ದಿಂದ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನದ (Shooting Script) ವರೆಗೆ ರೂಪುಗೊಳಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ.

ನಿರ್ದೇಶಕ (Director)—ತುಂಬ ಸೀಮಿತ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ ಮತ್ತು ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ವಹಿಸುವ ತಂತ್ರಜ್ಞ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈತ ಚಿತ್ರಕಥೆ ಬರೆಯುವುದರಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ

ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗುವ ತನಕ ಎಲ್ಲ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೂ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಕನಾಗಿದ್ದು ಈ ಎಲ್ಲ ತಂತ್ರದ ಹಿಂದಿನ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಮಿದುಳಾಗಿರುತ್ತಾನೆ. ಕಲಾಚಲನ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಂತೂ ಚಲನಚಿತ್ರ ಈತನವೇ ಸಮಗ್ರ ಸೃಷ್ಟಿ.

ನಿರ್ಮಾಪಕ (Producer)—ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣವನ್ನು ಮೂಲತಃ ಯೋಜಿಸಿ, ಅದರ ಕೆಲಸವನ್ನು ಹಂಚಿ, ಬೇರೆ ಬೇರೆಯವರಿಂದ ಮಾಡಿಸಿಕೊಂಡು ಅಂತಿಮವಾಗಿ ಆ ಚಿತ್ರದ ಆರ್ಥಿಕ ಯಶಸ್ಸು ಅಪಯಶಸ್ಸುಗಳಿಗೆ ಜವಾಬ್ದಾರನಾಗುವ, ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ಅಸ್ತಿವಾರ ವ್ಯಕ್ತಿ ; (ಭಾರೀ ಸ್ಟುಡಿಯೋಗಳಲ್ಲಿ ಈತ ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ನಿರ್ಮಾಣ ಕಾರ್ಯಗಳ ಸಮಗ್ರ ಸಂಯೋಜಕ)

ನೆಗೆಟಿವ್ (Negative)—ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ನೇರಿಳೆ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ (Lavender Print)—ನಕಲು ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ (Dupe Print) ನೋಡಿ.

ನೇಸಲು (Tone)—೧. ಏಕವರ್ಣ (Monochrome) ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ರಾಸಾಯನಿಕ ಕ್ರಿಯೆಗೊಳಪಡಿಸಿ ವಿಶೇಷ ವರ್ಣಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆ.

೨. ಚಿತ್ರದ ಒಟ್ಟೂ ಮನೋಧರ್ಮಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡ ನೇಸಲುಗಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ.

ನ್ಯೂಸ್‌ರೀಲ್ (News Reel)—ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರ ನೋಡಿ.

ಪಟ್ಟಿ (Tape)—ಕಾಂತ ಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ಪಟ್ಟಿಯಗಲ (Gauge)—ಗೇಜ್ ನೋಡಿ.

ಪಟ್ಟಿರಂಧ್ರ (Sprocket Hole)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಆಚೆ ಈಚೆ ಉದ್ದಕ್ಕೂ ಸಮಾನ ಅಂತರಗಳಲ್ಲಿ ಮಾಡಿರುವ ಸಮಾನ ಅಳತೆಯ ತೂತುಗಳು. ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ ಹಾಗೂ ಕೆಮೆರಾಗಳಲ್ಲಿ ಹಲ್ಲು ಚಕ್ರ, ನಖ ಮುಂತಾದ ಭಾಗಗಳು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಈ ತೂತುಗಳು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಪಟ್ಟಿಹಲ್ಲು (Sprocket Tooth)—ಹಲ್ಲುಗಾಲಿಯ ಹಲ್ಲುಗಳು.

ನೋಡಿ—ಹಲ್ಲುಗಾಲಿ.

ಪರಿಣಾಮವಾದ (Impressionism)—ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾದ ಕಾಲ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳದ ಸಾತತ್ಯವನ್ನು ಕಡೆಗಣಿಸಿ ವಾಸ್ತವತೆಯ ಅರಿವಿನ ಬದಲು ಪ್ರೇಕ್ಷಕನ ಮೇಲೆ ಒಟ್ಟಂದದ ಒಂದು ಅಪೇಕ್ಷಿತ ಪರಿಣಾಮವನ್ನು ಮೂಡಿಸುವುದನ್ನೇ

ಗುರಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಪಂಥ. ಈ ಪಂಥದ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಥೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ ; ಘಟನೆಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ ; ಅಸಂಬದ್ಧವೆನಿಸುವ ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಖಂಡಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಕೂಡಿಸಿ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾದ ವಾಸ್ತವಿಕ ಕಥಾಚೌಕಟ್ಟನ್ನು ಮೀರಿದ, ಪರಿಣಾಮಮುಖ್ಯವಾದ ಸಂವಹನೆ ಇದರ ಗುರಿ.

ಪಶ್ಚಾತ್ ಮೇಳನ (**Post-Synchronisation**) — ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಶಬ್ದವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳದೆ, ಅನಂತರ ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಂದುವಂತೆ (ತುಟಿ ಚಾಲನೆಗೆ ಮೇಳವಿಸಿ) ಶಬ್ದವನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವ ಕ್ರಮ.

ಪಶ್ಚಾತ್ ಲೇಖನ (**Release Script**)—ಚಿತ್ರವೊಂದು ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ ಮೇಲೆ ತಯಾರಿಸಲಾದ ಅದರ ವಿವರ ಲೇಖನ (**Shooting script**). ಚಿತ್ರದ ಅಂತಿಮ ರೂಪದ ಅಧಿಕೃತ ದಾಖಲೆ ಇದು ; ಸೆನ್ಸಾರ್‌ಗೆ ಮತ್ತು ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೆ ಬಳಕೆಯಾಗುವಂಥದು.
ನೋಡಿ—ವಿವರ ಲೇಖನ

ಪಾತ್ರವರ್ಗ (**Cast**)—ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನಟಿಸಿರುವ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು ; ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳ ಪಟ್ಟಿ.

ಪಾಶ್ಚಿಮಾತ್ಯ (**Western**)—ಅಮೆರಿಕದ ಪಶ್ಚಿಮ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ, ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ದನಗಾಹಿಗಳ ಕಥೆಯುಳ್ಳ ಸಾಹಸ ಚಿತ್ರ, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಈ ಚಿತ್ರ ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕೂತು ಬೆನ್ನಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಶಿಖರ ಸನ್ನಿವೇಶದಲ್ಲಿ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ. ಚಲನಚಿತ್ರದ ಆರಂಭದ ದಿನಗಳಿಂದ ಈ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರಗಳ ಒಂದು ಪರಂಪರೆಯೇ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡುಬಂದಿದೆ.

ಪಾಸಿಟಿವ್ (**Positive**)—ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ ನೋಡಿ.

ಪುಡಿಪಾತ್ರಗಳು (**Extras**)—ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿರುವ ಅಥವಾ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸುಳಿಯುವ ಮಾತಿಲ್ಲದ ಪುಡಿಪಾತ್ರಗಳಿಗೆ ದಿನವೇತನದ ಮೇಲೆ ನೇಮಕ ಗೊಳ್ಳುವ ಸಾಮಾನ್ಯರು.

ಪುನರ್ನಿರ್ಮಿತಿ (**Reconstruction**)—ಯಥಾನಿರ್ಮಿತಿ ನೋಡಿ.

ಪುನಶ್ಚಿತ್ರಣ (**Retake**)—ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆ ಚಿತ್ರಣ ವಾದದ್ದು ಅಸಮರ್ಪಕ ಎನ್ನಿಸಿದರೆ, ಪುನಃ ಅದನ್ನೇ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ; ಮರುಚಿತ್ರಣ.

ಪೂರ್ಣಚಿತ್ರಿಕೆ (**Full Shot**)--ಒಂದು ಮನುಷ್ಯದೇಹ ಇಡೀ ಕಾಣುವಂಥ

ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಪೂರ್ಣಚಿತ್ರಿಕೆ ಎನ್ನುವುದು 'ಸಮೀಪಮಧ್ಯ' ಚಿತ್ರಿಕೆಗೇ ಇರುವ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು.

ಪೂರ್ವದಾಖಲು (Prescore)—ಚಿತ್ರದ ಸನ್ನಿವೇಶವೊಂದರ ಗೀತಭಾಗ ವನ್ನು, ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲೇ, ಮುಂಚಿತ ದಾಖಲು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಪೂರ್ವಪ್ರದರ್ಶನ (Preview)—ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗುವುದಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಅಳೆಯುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಏರ್ಪಡಿಸುವ ಖಾಸಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನ.

ಪ್ಯಾನ್‌ಕ್ರೊಮ್ಯಾಟಿಕ್ ಫಿಲ್ಮ್ (Panchromatic Film)—ವರ್ಣ ಪಂಕ್ತಿಯ (Spectrum) ದೃಷ್ಟಿಗೋಚರವಾದ ಎಲ್ಲಾ ಬಣ್ಣಗಳಿಗೂ ಸಂವೇದಿ ಯಾದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ.

ಪ್ರಕಾಶ ಧ್ವನಿಪಥ (Optical Track)—ಶಬ್ದವನ್ನು ಪ್ರಕಾಶ ಸಂವೇದಿ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕಿನ ಏರಿಳಿತಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ಧ್ವನಿಪಥ. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ ಮತ್ತು ಸಾಂದ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥಗಳೆಂಬ ಎರಡು ರೀತಿಯ ಧ್ವನಿಪಥಗಳಿವೆ.

ನೋಡಿ—ಧ್ವನಿಪಥ, ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ, ಸಾಂದ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥ.

ಪ್ರಕಾಶಪಥ (Optical Track)—ಪ್ರಕಾಶ ಧ್ವನಿಪಥ ನೋಡಿ.

ಪ್ರಕಾಶರಂಧ್ರ (Aperture)—ಕೆಮೆರಾಕಣ್ಣು ನೋಡಿ.

ಪ್ರಕಾಶ ವ್ಯವಸ್ಥೆ (Lighting)— ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬೇಕಾದ ದೃಶ್ಯ–ವ್ಯಕ್ತಿ–ವಸ್ತು ಗಳನ್ನು ಬೆಳಗಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ. ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಿಂದ ಹೇಗೆ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಬೆಳಗಿಸ ಲಾಗುತ್ತಿದೆ ಎಂಬ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಅನೇಕ ರೀತಿಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುತ್ತಾರೆ, ಉದಾ : ಎದುರಿನಿಂದ, ಬದಿಯಿಂದ, ಮೇಲಿಂದ, ಕೆಳಗಿಂದ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಬೆಳಗಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಹಿಂಬದಿಯಿಂದ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲಿ ವಸ್ತು ಹೊಳಪಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಯಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು ಆಕೃತಿಯಾಗಿ ಉತ್ಪ್ರೇಕ್ಷಿತವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಮೂರು ದಿಕ್ಕಿನ ಬೆಳಕು ಅಗತ್ಯ. ಒಂದು— ಎದುರಿಂದ ; ಅದೇ ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಕಾಶ (Key Light) ಎರಡು—ಮುಖ್ಯ ಪ್ರಕಾಶದ ನೆರಳುಗಳನ್ನು ತುಂಬುವ ಪೂರಕ ಪ್ರಕಾಶ (Fill Light) ಮೂರು— ದೃಶ್ಯದ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಚೆಲ್ಲಬೇಕಾದ ಬೆಳಕು—ಪೃಷ್ಠ ಪ್ರಕಾಶ (Back Light)

ಪ್ರಕಾಶ ಸಮನ್ವಯ (Grading)— ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಿಕೆ

ಗಳನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರಕಾಶ ಸ್ಥಿತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಕಾರಣ ದಿಂದ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗಿರುವ ಸಾಂದ್ರತಾ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸುವಾಗ ಆ ವ್ಯತ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೆಳಕನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಿ ಒಂದೇ ಸಮನಾದ ಸಾಂದ್ರತಾ ಮಟ್ಟವಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪಡೆಯುವ ವಿಧಾನ.

ಪ್ರಚಾರ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ **(Trailer)**—ಬಿಡುಗಡೆಯಾಗಲಿರುವ ಚಿತ್ರದ ಪ್ರಚಾರ ಕ್ಕಾಗಿ ಆ ಚಿತ್ರದಿಂದ ತೆಗೆದ ಕೆಲವು ಆಕರ್ಷಕ ಸನ್ನಿವೇಶಗಳ ತುಂಡಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಎರಡು-ಮೂರು ನಿಮಿಷದ ತುಂಡು ಚಿತ್ರ.

ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಾ ಚಿತ್ರಿಕೆ **(Reaction Shot)** — ಯಾವುದೊಂದು ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಜೊತೆಯಲ್ಲೇ, ಆ ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಉಂಟಾದ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಕಾಣಿಸಲು ಜೋಡಿಸಲಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆ.

ಪ್ರದರ್ಶಕ **(Projectionist)**—ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ (Projector) ಯ ಚಾಲಕ.

ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರ **(Exhibitor)**—ಚಿತ್ರಮಂದಿರ (ಗಳನ್ನು) ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಬಹಿರಂಗ ಪ್ರದರ್ಶನಗಳನ್ನೇರ್ಪಡಿಸುವ ಉದ್ಯಮಿ.

ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ **(Projector)**—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಸಾಧನ. ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಹಾಯಿಸಿ ಅದರ ಬಿಂಬ ತೆರೆಯಮೇಲೆ ಮೂಡುವಂತೆ, ಹಾಗೆಯೇ ಧ್ವನಿಪಥದ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಹಾಯಿಸಿ ಧ್ವನಿವರ್ಧಕದ ಮೂಲಕ ಧ್ವನಿ ಹೊರಡುವಂತೆ—ಮಾಡುವ ಸಾಧನ.

ಪ್ರಮಾಣ ದಾಮಾಶಾ **(Aspect Ratio)** — ಉದ್ದಗಲ ದಾಮಾಶಾ ನೋಡಿ.

ಪ್ರವಾಸ ಚಿತ್ರ **(Travelogue)**—ಬೇರೆ ದೇಶದ, ಬೇರೆ ಸ್ಥಳಗಳ ವಾಸ್ತವ ಚಿತ್ರಗಳ ಮೂಲಕವಾಗಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಆಯಾ ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಪ್ರವಾಸ ಹೋಗಿ ಬಂದ ಅನುಭವ ಕೊಡುವಂಥ ಚಿತ್ರ.

ಪ್ರಶಸ್ತಿ **(Credit)**—ಚಿತ್ರದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಅಂತ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವ, ಆ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಕಾರಣರಾದ ನಟವರ್ಗ, ತಾಂತ್ರಿಕವರ್ಗ ಮುಂತಾದ ಎಲ್ಲರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ನಮೂದಿಸಿ ಕಾಣಿಸುವ ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳು.

ಪ್ರಸ್ತುತ **(Topical)**—

ನೋಡಿ—ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರ.

ಪ್ರಾರಂಭ ಶೀರ್ಷಿಕೆ (Main Title)—ಮುಖ್ಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆ ನೋಡಿ.

ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ವರ್ಗೀಕರಣ (Audience Rating) — ಒಂದು ಚಿತ್ರದ ಬಗ್ಗೆ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅಭ್ಯಸಿಸುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವಿಧಾನಗಳನ್ನನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ನಂತರ ಸಂದರ್ಶನ ಅಥವಾ ಪ್ರಶ್ನೆಪತ್ರಿಕೆಯ ಮೂಲಕ ಅಭಿಪ್ರಾಯ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು ಸರಳವಾದ ಇಂಥ ಒಂದು ವಿಧಾನ.

ಇವಲ್ಲದೆ ಇನ್ನೂ ಅನೇಕ ಸಂಕೀರ್ಣ ವಿಧಾನಗಳು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕ ಸಿನೆಮಾ ನೋಡುತ್ತ ಕೂತಂತೆಯೇ ತನಗೆ ಹಿಡಿಸಿತು—ಹಿಡಿಸಲಿಲ್ಲ ಎಂಬುದನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಗುಂಡಿ ಒತ್ತುವುದು ; ಅದನ್ನು ಯಾಂತ್ರಿಕವಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು—ಇಂಥ ಯಾಂತ್ರಿಕ ವಿಧಾನಗಳೂ ಈ ಉದ್ದೇಶಕ್ಕೆ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತವೆ.

ಬದಲೀನಟ (Double)— ತುಂಬಾ ಅಪಾಯದ ಮತ್ತು ಕಷ್ಟಸಾಧ್ಯವಾದ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದಕ್ಕೋಸರ ಮುಖ್ಯ ನಟನಿಗೆ ಬದಲಾಗಿ, ಆತನ ಹಾಗೇ ಕಾಣುವಂತಿದ್ದು ಅಪಾಯದ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿಕೊಡುವ ಬದಲೀ ನಟ ; ಇಂಥ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸಾಕಷ್ಟು ದೂರದಿಂದಲೇ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಆ ಬದಲೀ ನಟನನ್ನು ನಿಜ ನಟನೆಂದೇ ಭ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಬಂಧಕ (Cement)—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ-ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೂಡಿಸಲು ಬಳಸುವ ಅಂಟು. (ನೈಟ್ರೇಟ್ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೆ : ೨ ಭಾಗ ಅಮೈಲ್ ಅಸಿಟೇಟ್ ಮತ್ತು ೩ ಭಾಗ ಅಸಿಟೋನ್‌ನ ಮಿಶ್ರಣ; ಅಸಿಟೇಟ್ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗೆ : ಮೇಲಿನ ಮಿಶ್ರಣ ಮತ್ತು ೨ ಭಾಗ ಅಸಿಟಿಕ್ ಆಮ್ಲ)

ಬಹುತಲ ಛಾಯಾಗ್ರಾಹಿ (Multiplane Camera)—ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರ (Animated Film) ಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಆಳದ ಭಾಸ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಲು ದೃಶ್ಯದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಪದರು ಪದರು ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆಗಳ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು–ಆ ಬಹುತಲ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ.

ನೋಡಿ—ಉಜ್ಜೀವನ ಚಿತ್ರ (Animated Film)

ಬಾಗುವಿಕೆ (Tilt)—ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ ಕೆಮೆರಾ ನಿಂತಲ್ಲೇ ನಿಂತು, ಮೇಲಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಮುಖವನ್ನು ಇಳಿಸುವ ಅಥವಾ ಎತ್ತುವ ಚಲನೆ,

ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಭಾರೀ ಗೋಪುರವೊಂದನ್ನು ಇಡಿಯಾಗಿ ಕಾಣಿಸಲು ಕೆಮೆರಾ ಮುಖ ಎತ್ತಿದರೆ ಆ ಚಲನೆಗೆ ಕೆಮೆರಾ ಮೇಲೆ ಬಾಗಿತು (Tilt Up) ಎನ್ನಬಹುದು. (ಇದೇ ರೀತಿ, ಮುಖ ಕೆಳಬಾಗಿಸುವುದಕ್ಕೆ Tilt Down ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.)

ಬಾಲಪಟ್ಟಿ **(Leader, Leaderstrip)**—ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಬುಡದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಅಥವ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರಿಗೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಬಾಲವಾಗಿ ಅಂಟಿಸಿರುವ ಖಾಲಿಪಟ್ಟಿಯ ತುಂಡು.

ಬಿಡುಗಡೆ ಪಟ್ಟಿ **(Release Print)**—ಚಿತ್ರ ಮಂದಿರಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಡುಗಡೆಗೆ ತಯಾರಾಗಿರುವ ಪಾಸಿಟಿವ್ ಮುದ್ರಣ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ.

ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಕ **(Cameraman)**—ಚಿತ್ರಗ್ರಾಹಕ ನೋಡಿ.

ಬಿಂಬಗ್ರಾಹಿ **(Camera)**—ಕೆಮೆರಾ ನೋಡಿ.

ಬೀಜ **(Motif)**—ವಸ್ತು ಬೀಜ ನೋಡಿ.

ಬೀಭತ್ಸ ಚಿತ್ರ **(Horror Film)**—(ಭಯಾನಕ ಚಿತ್ರ) ಭೀತಿ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಹಾಗೂ ಭಯಾನಕ ಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಕೆರಳಿಸುವ ಕಥಾ ಚಿತ್ರ.

ಬೇಬಿ ಸ್ಪಾಟ್ ಲೈಟ್ **(Baby Spot Light)**—ಚಿಕ್ಕ (೨೦೦-೫೦೦ ಸಿ. ಪಿ) ಸ್ಪಾಟ್ ಲೈಟ್ ; ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಾಗುವಂಥದು.

ಬ್ರಾಡ್ **(Broad/Side)**—ಸ್ಟುಡಿಯೊದಲ್ಲಿ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಬೆಳಗಿಸಲು ಬಳಸುವ ವಿದ್ಯುತ್ತಿನ ಚೆಲ್ಲುದೀಪ.

ಬ್ಲಿಂಪ್ **(Blimp)** — (ಧ್ವನಿ ಮೆತ್ತೆ) ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸಮಯದಲ್ಲೇ ಧ್ವನಿಯನ್ನು ದಾಖಲು ಮಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕೆಮೆರಾದ ಶಬ್ದ ಹೆಚ್ಚಾಗದಂತೆ ಅದಕ್ಕೆ ಸುತ್ತಿಗುವ ಮೆತ್ತೆ.

ಭಯಾನಕ ಚಿತ್ರ **(Horror Film)**—ಬೀಭತ್ಸ ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ.

ಭಾಜ್ಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ **(Master-Shot)**—ಒಂದು ನಾಟಕೀಯ ಕ್ರಿಯೆಯ ಸಮಗ್ರ ಚಿತ್ರಿಕೆ. ನಂತರ ಸಂಕಲನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇದನ್ನೇ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಂಡು ಬೇಕಾದಂತೆ ಜೋಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಭಾವೋತ್ಕಟ **(Melodrama)**—ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಒಡೆದು ಕಾಣುವ ಕೆಟ್ಟದ್ದು ಮತ್ತು ಒಳ್ಳೆಯದರ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಸಂಘರ್ಷವನ್ನು ಕಾಣಿಸುವ ಕಥಾನಕ. ಕಪ್ಪು-ಬಿಳುಪಿನ ಸ್ಪಷ್ಟ ಭಿನ್ನತೆ ಕಾಣುವಂಥ ನಾಯಕರು ಮತ್ತು ಖಳನಾಯಕರನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಇಂಥ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸತ್ಯ ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ ; ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಅಳುತ್ತಾರೆ.

ಭಾಷಾಕಲನ (**Dubbing**) — ೧. ಒಂದು ಭಾಷೆಯ ಚಲನಚಿತ್ರಗಳ ಶಬ್ದ ಪಥವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಆ ಭಾಷೆಯ ಬದಲು ಇನ್ನೊಂದು ಭಾಷೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸುವ (ಹಾಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಪಾತ್ರಗಳ ತುಟಿಯ ಚಲನೆಗೆ ಪರ್ಯಾಯ ಭಾಷೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ) ವಿಧಾನ.

೨. ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಜೊತೆಗೇ ಸಂಭಾಷಣೆಗಳನ್ನೂ ದಾಖಲು ಮಾಡದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಅನಂತರ ಸ್ಟುಡಿಯೋದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ನಟರು ಮಾತುಗಳನ್ನಾಡಿ ತುಟಿ ಚಲನೆ ಹೊಂದುವಂತೆ ಸಂಭಾಷಣೆಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ವಿಧಾನ.

ನೋಡಿ—ಪಶ್ಚಾತ್ ಮೇಳನ

ಭಿನ್ನ ಸಂಗಮ (**Differential Focus**)—ಚಿತ್ರವೊಂದರಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾದ ವಸ್ತುವೊಂದೇ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಸಂಗಮ (**Focus**) ದಲ್ಲಿದ್ದು ಉಳಿದ ಎಲ್ಲ ದೃಶ್ಯಭಾಗಗಳು ಸಂಗಮದಲ್ಲಿರದೆ ಮುಸುಕುಮುಸುಕಾಗಿರುವ ತಂತ್ರ. ಗಾಢ ಸಂಗಮಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದದ್ದು.

ನೋಡಿ—ಗಾಢ ಸಂಗಮ

ಭೂಗತ ಚಿತ್ರಪಂಥ (**Underground Film**)—ತುಂಬ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾದ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ತುಂಬ ಅನನ್ಯವಾದ ವೈಯಕ್ತಿಕ ಶೈಲಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುವ ಚಿತ್ರಪಂಥ. ಚಿತ್ರೋದ್ಯಮಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಅಮೇರಿಕದಲ್ಲಿ ಇಂಥ ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾತೃಗಳು, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಇವರದ್ದೇ ಒಂದು ಪರ್ಯಾಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡುಬಿಟ್ಟಿರುವುದರಿಂದ, ಇದಕ್ಕೆ ಭೂಗತ ಚಿತ್ರ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂತು. ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣ ಅನೇಕ ಭಾಗಗಳಾಗಿ ಹಂಚಿಹೋಗಿ ಅದೊಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿ ವ್ಯಕ್ತಿಯೋರ್ವನೇ ಇಡೀ ಚಿತ್ರವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸಲು ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಸಾಧ್ಯಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ತುಂಬ ಕಡಿಮೆ ಖರ್ಚಿನಲ್ಲಿ ೧೬ ಮಿ. ಮೀ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ತೆಗೆದು ತುಂಬ ಸರಳವಾದ ತಂತ್ರಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣಮಾಡಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿಯೇ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ, ತಯಾರಿಕೆ-ಹಂಚಿಕೆ ಎರಡು ಹಂತದಲ್ಲೂ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವೈಯಕ್ತಿಕವಾಗಿಯೇ ಉಳಿಯುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಇವು.

ಮಧ್ಯಚಿತ್ರಿಕೆ (**Medium Shot**)—ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆ ಮತ್ತು ಸಮೀಪ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಿಗೆ ಮಧ್ಯವೆನಿಸುವ ಅಂತರದಿಂದ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ (ಅಥವಾ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಹಾಗೆ ಕಾಣುವ) ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಮನುಷ್ಯಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ, ಮಧ್ಯಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯ ದೇಹ ತಲೆಯಿಂದ ಮೊಣಕಾಲು ತನಕ ಕಾಣಿಸುವ ಹಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಮಸೂರ (Lens)

ನೋಡಿ—ಯವ

ಮಾಲ್ಟೀಸ್ ಕ್ರಾಸ್ (Maltese Cross)—ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ ಅಥವಾ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಮುಂದೆಳೆಯುವ ಭಾಗ: ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸುವ ಭಾಗ ಇದು.

ನೋಡಿ—ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ

ಮಿಂಚುಲಾಳ (Flash Pan/Zip Pan)—ಒಂದು ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ವಸ್ತುವಿನತ್ತ ಕೆಮೆರಾ ತಿರುಗಬೇಕಾದಾಗ ಅದನ್ನು ಅತಿ ಶೀಘ್ರವಾಗಿ ಲಾಳ ತಿರುಗಿಸುವ (ಅಥವಾ ಲಾಳ ತಿರುಗಿಸಿದಂತೆ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ) ರೀತಿ. ಮಿಂಚುಲಾಳ ತಿರುಗಿಸುವಾಗ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ದೃಶ್ಯ ಮಸುಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮುಖ್ಯಪ್ರಕಾಶ (Key Light)—ಪ್ರಕಾಶವ್ಯವಸ್ಥೆ ನೋಡಿ.

ಮುಖ್ಯ ಶೀರ್ಷಿಕೆ (Main Title)—(ಪ್ರಾರಂಭಶೀರ್ಷಿಕೆ, ನಾಮಶೀರ್ಷಿಕೆ) ಚಿತ್ರದ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಅದರ ಹೆಸರನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಶೀರ್ಷಿಕಾಲೇಖನ.

ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ (Positive)—ಪಾಸಿಟಿವ್ ; ಧನಪಟ್ಟಿ ; ಒಮ್ಮೆ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ ಮೇಲೆ ಬಿಂಬ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಅನಂತರ ಆ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಮುದ್ರಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಪಟ್ಟಿ. ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ ಮೇಲೆ ಆದ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪಿನ ಪಲ್ಲಟ ಇದರಲ್ಲಿ ಪುನಃ ಪಲ್ಲಟವಾಗಿ ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪುಗಳು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಹೇಗಿರಬೇಕೋ ಹಾಗೆ—ವಾಸ್ತವವಾಗಿ—ಮೂಡುತ್ತವೆ.

ಮುದ್ರಿಸು (Record)—ದಾಖಲಿಸು ನೋಡಿ.

ಮುನ್ನೆಲೆ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ (Fore-ground Miniature)— ಸ್ಟುಡಿಯೋ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿ (Set) ಯ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಇಡಿಯಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಬೇಕಾದ ಅಗತ್ಯ ಇಲ್ಲದಾಗ ಅದನ್ನು ಅದೇ ಪರಿಮಾಣದಲ್ಲಿ ಕುಗ್ಗಿಸಿ ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಸಂಕ್ಷೇಪಿತ ಮಾದರಿ, ಈ ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆಯನ್ನು ಅದನ್ನು ಕುಗ್ಗಿಸಿದ ಪರಿಮಾಣದಲ್ಲೇ ಕೆಮೆರಾದ ಹತ್ತಿರಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟು ಉಳಿದ ಇನ್ನರ್ಧ ದೃಶ್ಯನಿರ್ಮಿತಿಯೊಡನೆ ಇದು ಹೊಂದಿ ಒಂದೇ ನಿರ್ಮಿತಿಯಂತೇ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮೂಕ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ (Mute Negative) — ಶಬ್ದ ಪಥವನ್ನು ಇನ್ನೂ ಜೋಡಿಸದೇ ಇರುವ ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರದ ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿ.

ಮೂಕ ಚಿತ್ರ (Silent Film) — ಶಬ್ದಗ್ರಹಣವಿಲ್ಲದೆ ಬರೀ ದೃಶ್ಯವಾದಿ

ತಯಾರಿಸಿದ ಚಲನಚಿತ್ರ. ೧೯೩೦ ರ ವರೆಗೆ ಚಲನಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಶಬ್ದ ಜೋಡಿಸುವ ತಂತ್ರ ಇನ್ನೂ ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿ ಶೋಧವಾಗಿರಲಿಲ್ಲವಾದ ಕಾರಣ ಅಲ್ಲಿಯ ತನಕ ಬರೀ ಮೂಕಚಿತ್ರಗಳೇ ಬಂದವು ನಂತರ ೧೯೩೦ ರ ದಶಕದಿಂದ ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರಗಳ ನಿರ್ಮಾಣ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು.

ಮೂಕ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ (Mute Print)—ಶಬ್ದಪಥವನ್ನು ಇನ್ನೂ ಜೋಡಿಸದೇ ಇರುವ ಶಬ್ದ ಚಿತ್ರದ ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿ.

ಮೃದು ಚಿತ್ರ (Soft Focus)—ಚಿತ್ರವೊಂದನ್ನು ಸ್ಪಷ್ಟ ಸಂಗಯು (Sharp Focus) ದಲ್ಲಿಡದೇ ಅವರ ಹೊರ ರೇಖೆಗಳು ಸ್ವಲ್ಪ ಅಸ್ಪಷ್ಟವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ತಂತ್ರ.

ಮೃದು ಮುದ್ರಣ (Soft Print)— ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪುಗಳ ದಟ್ಟಣೆ (Contrast) ಮಂದಗೊಳಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಮುದ್ರಣ. ನಕಲು ಮುದ್ರಣ/ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ್ದು.

ನೋಡಿ—ನಕಲು ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿ.

ಮೇಳನ (Synchronise-Syne)—ಸಂಕಲನ ಮಾಡುವಾಗ ಚಿತ್ರವೊಂದರ ದೃಶ್ಯಪಥಕ್ಕೆ ಧ್ವನಿಪಥವನ್ನು ಹೊಂದಿಸುವ ವಿಧಾನ. ದೃಶ್ಯಪಥದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ತುಟಿಚಾಲನೆ, ಅಲ್ಲಿನ ಕ್ರಿಯೆ-ಇವುಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವ ಹಾಗೆ ಧ್ವನಿಪಥವನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ದೃಶ್ಯ-ಶಬ್ದ ಹೊಂದಾಣಿಕೆಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಕ್ರಿಯೆ. Sync ಎಂಬುದು Synchronise ಶಬ್ದದ ಸಂಕ್ಷೇಪ.

ಮೈಕ್ರೋಪೋನ್ (Microphone)—ಶಬ್ದಗ್ರಾಹಿ ನೋಡಿ.

ಮೋವಿಯೋಲ (Moviola)—ಮೇಜಿನ ಮೇಲೆ ಕೂತು ಒಬ್ಬನೇ ಚಲನಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಓಡಿಸಿ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದಾದ ಸಾಧನ ; ಕಚ್ಚಾಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಿ, ಅದರಲ್ಲಿ ಯಾವುದು ಕತ್ತರಿಸಬೇಕಾದ್ದು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲು ಮತ್ತು ಅಗತ್ಯವಾದವನ್ನು ಸಂಕಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗಲು ಬಳಸುವಂಥದು : ಪುಟ್ಟ ಗಾಜು ಹಲಗೆಯ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರ ಮೂಡುತ್ತ ಹೊಗುತ್ತದೆ, ಶಬ್ದವೂ ಕೇಳಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಯಂತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆ ಅದಕ್ಕೆ 'ಮೋವಿಯೋಲ' ಎಂಬ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರು ಕೊಟ್ಟುಕೊಂಡಿದೆ, ಅಂಥದೇ ಇನ್ನೊಂದು ಸಂಸ್ಥೆಯು ತಯಾರಿಕೆಗೆ 'ಎಡಿಟೋಲ' ಎಂಬ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರಿದೆ. (ಸ್ಟೀನ್‌ಬೆಕ್ ಎಂಬುದೂ ಇದೇ ಬಗೆಯ ಇನ್ನೊಂದು ಸಾಧನ ; ಮತ್ತೂ ಸುಧಾರಿತವಾದದ್ದು.)

ಯಥಾಚಿತ್ರಣ **(Actuality)**— ಅಭಿನಯ, ಮುಖಗೊಡುವುದು ಅಥವಾ ಅದಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ನಿರ್ಮಿತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು—ಇತ್ಯಾದಿ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲದೆ ಸಹಜ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಘಟನೆಯೊಂದನ್ನು ಹಾಗೇ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಯಥಾನಿರ್ಮಿತಿ **(Reconstruction)**— ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅನುಕೂಲಕ್ಕಾಗಿ, ವಾಸ್ತವ ದೃಶ್ಯ ಅಥವಾ ಘಟನೆಯೊಂದನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು.

ಯುವ **(Lens)**— ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳನ್ನು ವಕ್ರೀಭವಿಸುವ ಮಾಧ್ಯಮ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗಾಜಿನಿಂದ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದು. ಯುವದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ವಿಧ. ಎರಡೂ ಮೈ ಉನ್ನತ ಉಬ್ಬು ಇರುವ ಉನ್ನತ ಯುವ (Convex Lens), ಎರಡೂ ಮೈ ನಿಮ್ನ ಗೋಲಾಕಾರವಿರುವ ನಿಮ್ನಯುವ (Concave Lens) ; ಒಂದು ಮೈ ಸಮತಲ ಒಂದು ಮೈ ಉನ್ನತವಿರುವ ಸಮೋನ್ನತ ಯುವ (Plano-convex lens ; ಒಂದುಮೈ ಸಮತಲ ಒಂದು ಮೈ ನಿಮ್ನವಿರುವ ಸಮನಿಮ್ನಯುವ (Plano-concave lens)— ಇವು ನಾಲ್ಕು ವಿಧಗಳು. ಇದರಲ್ಲಿ ಉನ್ನತಯುವ ಸಮಾಂತರ ಬೆಳಕಿನ ಕಿರಣಗಳನ್ನು ವಕ್ರೀಭವಿಸಿ ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿದರೆ, ನಿಮ್ನಯುವ ವಕ್ರೀಭವಿಸಿ ಚದುರಿಸುತ್ತದೆ.

ಸಿನೆಮಾ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿರುವ ಯುವ ಇಷ್ಟು ಸರಳವಾಗಿರುವುದಿಲ್ಲ ; ಒಂದೊಂದು ಯುವವೂ ಇಂಥ ಹಲವು ಸರಳ ಯುವಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿರುವ 'ಯುವ ಸಂಕೀರ್ಣ' ವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಯುವಾವರ್ತನ ಫಲಕ **(Lens-Turret)**—ಕೆಮೆರಾದ ಮುಖಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ. ಯುವಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟಿರುವ ವೃತ್ತಫಲಕ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ವಿವಿಧ ಸಂಗಮದೂರದ ಯುವಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಅಗತ್ಯಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ, ಈ ಫಲಕವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ, ಬೇಕಾದ ಸಂಗಮದೂರದ ಯುವವನ್ನು ಕೆಮೆರಾ ಮುಖಕ್ಕೆ ತಂದುಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಿರುತ್ತದೆ.

ಯು-ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ **(U-Certificate)**—ಸರ್ವತ್ರ ಚಿತ್ರ ; ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಬಾಲವೃದ್ಧರೆಲ್ಲ ನೋಡಬಹುದು ಎಂದು (ಕೆಲವು ರಾಷ್ಟ್ರಗಳ) ಸೆನ್ಸಾರ್ ಮಂಡಳಿ ನೀಡುವ ಅನುಮತಿ ಪತ್ರ.

ರಕ್ಷಿತ ಪಟ್ಟಿ **(Protective Master)** — ಕಾಲಸರಿದಂತೆ ಬಳಕೆಯಿಂದ ಮೂಲಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನಶಿಸಿ ಹೋಗಬಾರದೆಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಕಾದಿಡಲಾದ ಪಟ್ಟಿ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮೂಲ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ತೆಗೆದ ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣ ನಕಲು ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ಹೀಗೆ ಕಾದಿಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಮೂಲಪಟ್ಟಿ

ಹಾಗೂ ನಕಲು ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿಗಳು ನಶಿಸಿಹೋದಮೇಲೆ ಈ ನಕಲು ಮುದ್ರಣ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ನಕಲು ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಅದರಿಂದ ಮತ್ತೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಪ್ರತಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ರಂಗ ಚಲನರೇಖ **(Choreography)**—ದೃಶ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಾತ್ರಚಲನೆಯನ್ನು ಶೈಲೀಕರಿಸಿ ರೂಪಿಸುವ ಚಲನೆಯ ಯೋಜನೆ. ನೃತ್ಯಕಲೆ ರಂಗಕಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಪದ ವಿಶೇಷ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ.

ರಂಧ್ರ **(Perforation)**— ಪಟ್ಟಿರಂಧ್ರ ನೋಡಿ

ರಂದ್ರದಳ **(Diaphragm)**— ದಳಸಂಯುಕ್ತ ; ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಕವಾಟವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದ ಗಾತ್ರದ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುವ, ಲೋಹದ ದಳಗಳಿಂದ ರೂಪಿಸಿದ ರಂಧ್ರವ್ಯವಸ್ಥೆ.

ರಂಧ್ರವಾಡ **(Mask)**—ಕೆಮೆರಾ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ, ಗ್ರಹಣಪ್ರಕ್ಷೇಪಣಗಳು ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಯ ಆಳತೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಗಬೇಕೆನ್ನುವಾಗ, ಅದರ ಮುಖಕ್ಕೆ ತೊಡಿಸುವ ಅಂಥ ಆಯ ಅಳತೆಗಳ ಮುಖವಾಡ.

ರಂಗವಸ್ತು **(Property, Prop)**— ರಂಗಸಜ್ಜಿಕೆ ; ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ದೃಶ್ಯರಂಗದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ (ದೃಶ್ಯಸಂಬಂಧಿಯಲ್ಲದ ಹಾಗೂ ವೇಷಭೂಷಣ ಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸದ ಇತರ) ಸಲಕರಣೆಗಳು.

ರಂಗಸಜ್ಜಿಕೆ **(Property)**—ರಂಗವಸ್ತು ನೋಡಿ.

ರಶ್ಮಿಛಿದ್ರಿಕೆ **(Diffuser)**—ಛಿದ್ರಿಕೆ ನೋಡಿ.

ರೂಪಕಚಿತ್ರಿಕೆ **(Miniature Shot, Model Shot)**—ನಿಜವಸ್ತುಗಳ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಕಷ್ಟವಾದಾಗ, ಅವುಗಳ ಸಂಕ್ಷೇಪಿತ ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು. ಉದಾ ; ಕಾಗದದ ಹಡಗನ್ನು ನೀರಿನ ತೊಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಿಸಿ, ಅದರಿಂದ ಒಂದು ಹಡಗು ಸಮುದ್ರದ ಮೇಲೆ ಚಲಿಸು ತ್ತಿರುವ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಹಾಗೆ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವುದು.

ಲಾಳ **(Pan)**—ಕೆಮೆರಾ, ನಿಂತ ಜಾಗದಲ್ಲೇ ನಿಂತು ತನ್ನ ಮುಖವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಅಡ್ಡಗೆರೆಯಲ್ಲಿ (ಎಡಬಲ ದಿಕ್ಕುಗಳಲ್ಲಿ) ಚಾಲಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳು ವಂಥ ಕೆಮೆರಾದ ಚಲನೆ.

ಲೇಖಚಿತ್ರ **(Cartoon Film)**—ಕಾರ್ಟೂನ್ ಚಿತ್ರನೋಡಿ.

ವಯಸ್ಕ ಚಿತ್ರ **(Adult Certificate)**—ಎ ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ ನೋಡಿ.

ವರ್ಣ ಕಲನ ವಿಧಾನ (Additive Process) — ವರ್ಣ ಚಿತ್ರಗ್ರಹಣದ ಒಂದು ವಿಧಾನ. ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಮೂಲವರ್ಣ (Basic Colour)ಗಳನ್ನು ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಸಹಯೋಗಗೊಳಿಸಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುವ ವಿಧಾನ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಟೆಲಿವಿಷನ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ವಿಧಾನ ಬಳಕೆ ಯಲ್ಲಿದೆ.

ವರ್ಣಚಿತ್ರಗ್ರಹಣ (Colour Cinematography)—ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪಲ್ಲದೆ ವರ್ಣದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವ ತಂತ್ರ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ವಿಧಾನಗಳಿವೆ. ಮೂರು ಮೂಲವರ್ಣಗಳಿಗೆ (ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಹಸಿರು) ಮೂರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಕೆಮೆರಾ–ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಬಳಸುವ ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್ ಒಂದು ವಿಧಾನವಾದರೆ, ಮೂರು ವರ್ಣಗಳನ್ನು ಒಂದೆ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಗ್ರಹಿಸುವ Monopack, Integreal Tripack ಮುಂತಾದ ವಿಧಾನಗಳೂ ಇವೆ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ವಿಧಾನ Integral Tripack ವಿಧಾನ—ಅಥವಾ ಸಂಯುಕ್ತ ತ್ರಿವರ್ಣ ಪದ್ಧತಿ.

ನೋಡಿ—ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್, ವರ್ಣಕಲನ ವಿಧಾನ, ಸಂಯುಕ್ತ ತ್ರಿವರ್ಣ ಪದ್ಧತಿ

ವರ್ಣ ಶೋಧಕ (Colour Filter)—ದೃಶ್ಯವೊಂದನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುತ್ತಿರು ವಾಗ ಆ ದೃಶ್ಯದ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕಾಣಿಸಲು ಬಳಸುವ, ಲೆನ್ಸಿನ ಹೊರಭಾಗಕ್ಕೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ, ಬಣ್ಣದ ಗಾಜು. ಕಪ್ಪು–ಬಿಳುಪು ಚಿತ್ರೀಕರಣದಲ್ಲಿ ಉಜ್ವಲ ಪ್ರಕಾಶವನ್ನು ಮಂದಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು, ಹಗಲು ರಾತ್ರಿಯಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಕೂಡ, ಇಂಥ ಶೋಧಕಗಳನ್ನು ಬಳಸ ಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಕಪ್ಪು ಬಿಳುಪು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ನೇಸಲುಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಿ ಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೂ ವರ್ಣಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತಿದ್ದಿಕೊಳ್ಳಲಿಕ್ಕೂ ಇದು ಬಳಕೆ ಯಾಗುತ್ತದೆ.

ವರ್ಣೀಕರಣ (Tint) — ಯಾವುದಾದರೊಂದು ವರ್ಣ (dye) ವನ್ನು ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಗೆ ಬಳಿಯುವ ವಿಧಾನ. (ಮೂಕ ಚಿತ್ರಗಳ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ನಾಟಕೀಯ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಉಂಟು ಮಾಡಲು ಚಿತ್ರದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣ ಬಳಿಯಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು.)

ವರ್ಧನ (Fade In)—ವೃದ್ಧಿ ; ಕ್ಷೀಣನಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು. ೧. ಕತ್ತಲಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ಮಸುಕಾಗಿ ಅನಂತರ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ವರ್ಧಿಸುತ್ತ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಚಿತ್ರ.

೨. ನಿಶ್ಶಬ್ದದಿಂದ ಕ್ರಮೇಣ ವರ್ಧಿಸುತ್ತ, ಸ್ಪಷ್ಟ ಕೇಳುವಂತೆ ತುಂಬುಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ಬೆಳೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದ ಗ್ರಹಣ.

ವರ್ಣ ವೈರುಧ್ಯ (**Contrast**)—ಚಿತ್ರವೊಂದರಲ್ಲಿ ಕಪ್ಪು-ಬಿಳುಪುಗಳು, ದಟ್ಟ ಕಪ್ಪಿನಿಂದ ಸ್ವಚ್ಛ ಬಿಳಿಯವರೆಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಾಂದ್ರತೆಯಲ್ಲಿ ಹರಡಿಕೊಂಡಿರುವ ದಟ್ಟಣೆಯ ವ್ಯಾಪ್ತಿ. ಚಿತ್ರವೊಂದರಲ್ಲಿ ದಟ್ಟಕಪ್ಪು ಮತ್ತು ಸ್ವಚ್ಛಬಿಳಿ ಎರಡೇ ವರ್ಣಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಗೋಚರವಾಗುವಂತಿದ್ದರೆ ಆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ವರ್ಣವೈರುಧ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿದೆ ಎಂದೂ ಅಥವಾ ಆ ಮಧ್ಯದ ಕಪ್ಪು-ಬಿಳುಪಿನ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಅಸಂಖ್ಯ ನೇಸಲುಗಳು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಹರಡಿಕೊಂಡಿದ್ದರೆ, ಅಲ್ಲಿ ವರ್ಣವೈರುಧ್ಯ ಕಡಿಮೆ ಯಿದೆಯೆಂದೂ ಹೇಳಬಹುದು,

ವಸ್ತು-೧ (**Theme**)--ಒಂದು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಮುಖ್ಯ ಕಥಾವಸ್ತು.

ವಸ್ತು-೨ (**Content**)— ಒಂದು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಸಾರಭೂತವಾದ ಮುಖ್ಯ ವಿಷಯ.

ವಸ್ತು ಗೀತ (**Theme Song**)—ಇತಿವೃತ್ತಗೀತ ; ವಸ್ತುಸಂಗೀತವಿರುವಂತೆ, ಅದೇ ಕೆಲಸ ಮಾಡುವ ಹಾಡು.

ವಸ್ತು ಸಂಗೀತ (**Theme Music**)—ಇತಿವೃತ್ತ ಸಂಗೀತ; ಒಂದು ಚಿತ್ರ ದಲ್ಲಿ, ಮುಖ್ಯ ಘಟನೆಗಳ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖ ವಾಗಿ ಬರುವ, ಮರುಕಳಿಸುವ ಸಂಗೀತಖಂಡ. ಇದು ವಸ್ತುವಿನ ಮುಖ್ಯಾಂಶಕ್ಕೆ ಸಂಕೇತವಾಗಿರಬಹುದು.

ವಾರ್ತಾ ಚಿತ್ರ (**News Reel**)—ಸುದ್ದಿ ಚಿತ್ರ ; ವರ್ತಮಾನದ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಚಿತ್ರಿಸಿ ತೋರಿಸುವ, ವಾರ್ತಾ ಪ್ರಸಾರವೇ ಗುರಿಯಾದ ಚಲನ ಚಿತ್ರ. ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇವು ಕಿರುಚಿತ್ರಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ವಾಸ್ತವಿಕ ಚಿತ್ರ (**Realistic Film**)— ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಕಥಾತ್ಮಕವಲ್ಲದ, ಬದು ಕಿಂದ ನೇರ ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ವಾಸ್ತವ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ವಾಸ್ತವಿಕವಾಗಿ ನಿರೂಪಿಸುವ ಚಿತ್ರ; ಬದುಕಿನ ನೇರ ಚಿತ್ರೀಕರಣವಿರಬಹುದು ಅಥವಾ ನಟನೆಯಿಂದ ಪುನರ್ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಂಡ ವಾಸ್ತವವಿರಬಹುದು.

ವಾಸ್ತವೋತ್ತರ ಪಂಥ (**Surrealism**)—ವಾಸ್ತವ ಜಗತ್ತಿನ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಮೀರಿದಂತೆ ಕಾಣುವ, ವಾಸ್ತವೋತ್ತರ ಜಗತ್ತೊಂದನ್ನು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸುವ ಚಿತ್ರ ಪಂಥ. ಈ ಪಂಥ ಮೂಲತಃ. ಚಿತ್ರಕಲೆಯಿಂದ ಸಿನೆಮಾಕ್ಕೆ ಬಂದಿದ್ದು. ಕನಸುಗಳು. ವಾಸ್ತವೋತ್ತರ ಅನುಭವಗಳು ಇವು ಈ ಬಗೆಯ ಚಿತ್ರಗಳ ವಸ್ತು.

ಇಂಥ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೆಯಾಗುವಂತೆ ಚಿತ್ರದ ತಂತ್ರಕೂಡಾ ಕನಸು ಮತ್ತು ವಾಸ್ತವೋತ್ತರ ಅನುಭವಗಳನ್ನೇ ಹೋಲುವಂತಿರುತ್ತದೆ. ಬುನುವೆಲ್ ಮತ್ತು ದಾಲಿಯ ಅನ್ ಶೆನ್ ಅಂಡೆಲಾ (Un chien Andalou) ಇಂಥ ವಾಸ್ತವೋತ್ತರ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಒಳ್ಳೇ ಉದಾಹರಣೆ.

ವಿಖಂಡ ಚಲನೆ (Intermittent Movement)— ಕೆಮೆರಾ ಹಾಗೂ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನಿಂತು ನಿಂತು ಚಲಿಸುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಚಲನೆ. ಚಲನೆಯ ಭ್ರಮೆಯನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡುವುದಕ್ಕೋಸ್ಕರ ಪ್ರತಿ ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ೨೪ ಚೌಕಗಳು (ಮೂಕಿ ಚಿತ್ರದ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸೆಕೆಂಡಿಗೆ ೧೬ ಚೌಕಟ್ಟುಗಳು) ಕೆಮೆರಾ ಹಾಗೂ ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಹಾದು ಹೋಗುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಹಾದು ಹೋಗುವಾಗ ಪ್ರತೀ ಚೌಕವೂ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿ ದ್ವಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತದೆ. (ಆಗ ಕವಾಟ ತೆರೆದಿರುತ್ತದೆ) ಮತ್ತೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕಾಲ, ಈ ಚೌಕದಿಂದ ಮುಂದಿನ ಚೌಕಕ್ಕೆ ಪಟ್ಟಿ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. (ಆಗ ಕವಾಟ ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ) ಹೀಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ನಿಂತು-ಚಲಿಸಿ, ನಿಂತು–ಚಲಿಸಿ ಮುನ್ನಡೆಯುತ್ತದೆ ; (ಇಲ್ಲಿ ನಾವು ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಒಂದು ಗಂಟೆ ಕಾಲ ನೋಡುವಾಗ ಸುಮಾರು ೨೦ ನಿಮಿಷ ಬರೀ ಕತ್ತಲನ್ನು ನೋಡುತ್ತಿರುತ್ತೇವೆ.)

ನೋಡಿ—ದೃಷ್ಟಿಶೇಷ (Persistence of Vision)

ವಿಖಂಡನ (Break-Down)— ಆಯವ್ಯಯದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಕ್ಕಾಗಿ ತಯಾರಿಸುವ ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ವಿವರಗಳ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಕಾಗುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು, ಸಮಯ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ವಿಭಜಿಸಿ ಮಾಡಿದ ವಿವರವಾದ ಪಟ್ಟಿ ಇರುತ್ತದೆ. (ಒಂದು ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿನ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೂ ವಿಖಂಡನ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ವಿನ್ಯಾಸ (Composition)—ಒಂದು ಚಿತ್ರಚೌಕದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುವ ದೃಶ್ಯವಸ್ತುವಿನ ರೇಖೆಗಳು, ನೆರಳು ಬೆಳಕು ನೇಸಲುಗಳ ಮೊತ್ತಗಳು, ಎಡೆ ಎಡೆಯ ಅವಕಾಶಗಳು—ಮುಂತಾದುವನ್ನೆಲ್ಲ ಪರಿಣಾಮಕಾರಿಯಾಗಿ, ಅರ್ಥವತ್ತಾಗಿ ಹೊಂದಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಜೋಡಿಸುವ ಕ್ರಮ. (ಪೇಂಟಿಂಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಈ ಪದ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ.}

ವಿಮೂರ್ತ ಚಿತ್ರ (Abstract Film)—ಅಮೂರ್ತ ಚಿತ್ರ ; ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ಕಥಾನಿರೂಪಣೆಗೂ ಘಟನೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ಅನುಕ್ರಮ ಸುಸಂಬದ್ಧತೆಗೂ ವಿಶೇಷ ಗಮನ ಕೊಡದ, ಮನೋಭಾವ ಪ್ರಧಾನವಾದ ವಿಶಿಷ್ಟ ಶೈಲಿಯ ಚಿತ್ರ.

ವಿಲಂಬಭೇದ (Slow Cutting) — ಉದ್ದಉದ್ದವಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನೇ

ಸಾಲಾಗಿ ಸಂಕಲಿಸಿ ಅದರಿಂದ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಆ ಸನ್ನಿವೇಶ ಅತ್ಯಂತ ವಿಲಂಬಿತ ಲಯದಲ್ಲಿ ನಡೆದಂತೆ ತೋರಿಸುವ ಸಂಕಲನ ಕ್ರಮ. ದ್ರುತ ಛೇದಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧ ವಾದ್ದು.

ನೋಡಿ—ಗತಿ

ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆ (Slow Motion) — ಚಿತ್ರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಚಲನೆ ವಾಸ್ತವದಲ್ಲಿ ನಡೆದದ್ದಕ್ಕಿಂತ ಅತ್ಯಂತ ನಿಧಾನವಾಗಿ ನಡೆಯುವಂತೆ ಕಾಣುವುದು. (ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವಾಗ ಕೆಮರಾದ ವೇಗವನ್ನು ಅದರ ನಿತ್ಯವೇಗಕ್ಕಿಂತ ಬಹುಪಾಲು ಹೆಚ್ಚಿಸಿ, ಆ ಅತಿವೇಗದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಯ ನಿತ್ಯವೇಗದಲ್ಲೇ ಓಡಿಸಿದಾಗ ಅದು ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆಯಾಗಿ ತೋರುತ್ತದೆ.) ಇದು ತ್ವರಿತ ಚಲನೆಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು.

ನೋಡಿ—ವೇಗ

ವಿವರ ಲೇಖನ (Shooting Script)—ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಲೇಖನ ನೋಡಿ.

ವಿವರ್ಧನ (Blow_up)— ಒಂದು ಮಾನದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಂದೆ, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾನಕ್ಕೆ (ಉದಾ—೧೬ ಮಿ. ಮೀ. ನಿಂದ ೩೫ ಮಿ. ಮೀ.ಗೆ) ವರ್ಧಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ನೋಡಿ—ಸಂಕೋಚನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ

ವಿಸ್ತೀರ್ಣ ಧ್ವನಿಪಥ (Variable Area Track/Variable Width Track)-ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳನ್ನು ರೇಖೆಯ ದಪ್ಪ-ತೆಳುವಿನ ವಿನ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿಡುವ ಧ್ವನಿಪಥ. ಸಾಂದ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥ ಎನ್ನುವುದು ಧ್ವನಿಪಥದಲ್ಲಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆ.

ನೋಡಿ—ಧ್ವನಿಪಥ.

ವೀಡಿಯೋ ಟೇಪ್ (Video Tape)—ನೋಡಿ—ದೂರದರ್ಶನ ಪಟ್ಟಿಕೆ

ವೃದ್ಧಿ (Fade-In)—ವರ್ಧನ ನೋಡಿ

ವೇಗ (Speed)—೧. (ಸಂಕಲನಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ) ಸಂಕಲಿತವಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳು ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದು ದೀರ್ಘವಾಗಿರುತ್ತವೋ ಹ್ರಸ್ವವಾಗಿರುತ್ತವೋ ಎನ್ನುವುದರ ಮೇಲಿಂದ ನಿರ್ಧಾರವಾಗುವ ಒಟ್ಟೂ ಸನ್ನಿವೇಶದ ಗತಿ ಅಥವಾ ಲಯ.

೨. (ಲೆನ್ಸ್‌ಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ) ಯಾವುದೇ ಲೆನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹಾಯುವ ಬೆಳಕಿನ

ಮೊತ್ತದ ಮೇಲೆ, ನಿರ್ಧಾರಿತವಾಗುವ ಆ ಲೆನ್ಸಿನ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ.

೩. (ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ ಮತ್ತು ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ) ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆ ಕೆಮೆರಾಗಳ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಓಡುವ ವೇಗ ; ಈ ವೇಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ, ಮೂಕಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗೆ ೧೬ ಚೌಕಗಳಂತೆಯೂ ಶಬ್ದಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಸೆಕೆಂಡ್‌ಗೆ ೨೪ ಚೌಕಗಳಂತೆಯೂ ಇರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ—ನಿತ್ಯವೇಗ, ತ್ವರಿತಚಲನೆ, ವಿಲಂಬಿತ ಚಲನೆ.

ವ್ಯಂಗ್ಯಲೇಖಚಿತ್ರ (Cartoon Film)—ಕಾರ್ಟೂನ್ ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ.

ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ (Commentary)—ಚಿತ್ರದ ಶಬ್ದಪಥದಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಸಿರುವ, ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ವಿವರಣಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ; ವಾರ್ತಾಚಿತ್ರವೇ ಮುಂತಾದ ಸಹಜಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನದ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಿರುತ್ತದೆ.

ಶಕಟ (Dolly/Trolly)—ಚಿತ್ರಿಕೆಯೊಂದನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವಾಗ ಕೆಮೆರಾ ಚಲಿಸಬೇಕಾದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಚಲಿಸುವ ಗಾಡಿ.

ಶಕಟ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Dolly Shot/Trolly Shot)—ಅನುಸರಣ ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಶಕಟದ ಮೇಲೆ ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ಕೂರಿಸಿ ಅದನ್ನು ಚಾಲನೆಗೊಳಿಸಿ ಕೆಮೆರಾ ಚಲಿಸುವ ವಸ್ತುವನ್ನನುಸರಿಸಿ ತಾನೂ ಚಲಿಸುತ್ತಿರಲು, ಹಾಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಚಿತ್ರಿಕೆ.

ಶಬ್ದಗ್ರಾಹಿ (Microphone)—ಮೈಕ್ರೋಫೋನ್ ; ಶಬ್ದದ ಕಂಪನಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ ಅದನ್ನು ವಿದ್ಯುತ್ ಆಘಾತಗಳನ್ನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಂಡು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಯಂತ್ರ ; ಶಬ್ದಪಟ್ಟಿಗಳ ದಾಖಲೆಗಾಗಿ ಬಳಸುವ ಯಂತ್ರ.

ಶಬ್ದಪಥ (Sound Track)—ಧ್ವನಿಪಥ ನೋಡಿ.

ಶಬ್ದಮುಖ (Sound Head)—ಧ್ವನಿಮುಖ ನೋಡಿ.

ಶಯ್ಯೆ (Texture)—ಚಿತ್ರದ ಮೇಲ್ಮೈಯಲ್ಲಿ ಭಾಸವಾಗುವ, ಅದರ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾದ ಕಣಗಳ ರಚನಾಕ್ರಮ ; ಮೂಲತಃ ಇದು ಸ್ಪರ್ಶೇಂದ್ರಿಯ ಗ್ರಾಹ್ಯವಾದ್ದಾದರೂ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಇದರ ಭಾಸ ಉಂಟಾಗಿ ತಿಳಿಯುತ್ತದೆ.

ಶೀರ್ಷಿಕೆ (Title)—ಚಿತ್ರವೊಂದರ ಮೇಲೆ ಮೂಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಕೈ ಬರಹದ ಅಥವಾ ಮುದ್ರಿತವಾದ ಅಕ್ಷರಗಳು. ಈ ಅಕ್ಷರಗಳು ದೃಶ್ಯದ ಯಾವುದೇ ಭಾಗವಾಗಿ ಬರದೇ ಬೇರೆಯೇ ಆಗಿ (ವಿವರಣೆಯಾಗಿ) ಮುದ್ರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ.

ಶುಫ್ತನ್‌ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ (Shuftan Process) — ಸ್ಟುಡಿಯೋದ ದೊಡ್ಡ ನಿರ್ಮಿತಿ (Set) ಯೊಂದನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಆ ನಿರ್ಮಿತಿಯ ಒಂದು

ಭಾಗವನ್ನು ಕನ್ನಡಿಯೊಂದು ಕೆಮೆರಾದ ಹತ್ತಿರ ಮುಚ್ಚುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಆ ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಬೇರೊಂದು ಸಂಕ್ಷೇಪ ಮಾದರಿಯ ಪ್ರತಿಫಲನ ಕಾಣುವಂತೆ ಹೊಂದಿಸಿ—ಆ ನಿರ್ಮಿತಿ ಮತ್ತು ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆಗಳ ದೃಶ್ಯ ಕಲನ ಮಾಡುವ ವಿಶೇಷ ಪರಿಣಾಮ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಒಂದು ಭಾರೀ ಮನೆಯ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದಾಗ ಆ ಮನೆಯ ನಿರ್ಮಿತಿಯನ್ನು ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಬೆಂಕಿ ಹತ್ತಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಭಾಗವನ್ನು ಕೆಮೆರಾದ ಹತ್ತಿರ ಕನ್ನಡಿಯೊಂದು ಮರೆಮಾಡುವಂತೆ ಯೋಜಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬದಿಗೆ ಆ ಭಾಗದ ಒಂದು ಸಂಕ್ಷೇಪಿಕೆ (miniature)ಗೆ ಬೆಂಕಿ ಹಚ್ಚಿ ಆ ದೃಶ್ಯ ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಶೋಧಕ (Filter)—ನೋಡಿ—ವರ್ಣಶೋಧಕ.

ಸಂಯುಕ್ತ ತ್ರಿವರ್ಣ ಪದ್ಧತಿ (Integral Tri-Pack)—ವರ್ಣ ಚಿತ್ರ ಗ್ರಹಣದ ಒಂದು ವಿಧಾನ. ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್, ವರ್ಣಕಲನ ವಿಧಾನಗಳಿಗಿಂತ ಬೇರೆಯಾದದ್ದು, ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್ ವಿಧಾನದಂತೆ ಮೂರು ಮೂಲವರ್ಣಗಳನ್ನು ಮೂರು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸುವ ಬದಲು ಮೂರು ವರ್ಣಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಮೂರು ಪದರುಗಳುಳ್ಳ ವಿಶೇಷ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಈ ವಿಧಾನದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. Agfa Colour, Eastman Colour, ಮುಂತಾಗಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ವ್ಯಾಪಾರಿ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ಇದನ್ನು ಕರೆಯುವ ರೂಢಿಯಿದೆ.

ನೋಡಿ—ಟೆಕ್ನಿಕಲರ್, ವರ್ಣಕಲನ ವಿಧಾನ

ಸಂಯುಕ್ತ ಮುದ್ರಣ (Combined Print)—ಕೂಡು ಮುದ್ರಣ; ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಮತ್ತು ಧ್ವನಿಪಟ್ಟಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ಕೂಡಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿರುವ ಪಾಸಿಟಿವ್ ಪಟ್ಟಿ ; ಅಂದರೆ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ ಸಮಗ್ರ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ.

ಸಂಯೋಜಿಕೆ (Mixer)— ಸಂಯೋಜನೆ (Mixing) ಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಬಳಸುವ ಯಂತ್ರ ಸಲಕರಣೆ.

ಸಂಯೋಜನೆ (Mix)— ೧. (ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ) ನೋಡಿ—ಕ್ಷಯವೃದ್ಧಿ; ೨. (ಶಬ್ದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ) ಸಂಭಾಷಣೆ, ಸಂಗೀತ, ಶಬ್ದ ಪರಿಣಾಮ—ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆಯಾಗಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಂಡ ಶಬ್ದಪಥಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಒಂದೇ ಸಮಗ್ರ ಪಥವಾಗಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ.

ಸಂಲಗ್ನ ಮುದ್ರಣ (Married Print)—ನೋಡಿ—ಸಂಯುಕ್ತ ಮುದ್ರಣ.

ಸಂಸ್ಕರಣ (Process)— ಚಿತ್ರೀಕೃತ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ರಾಸಾಯನಿಕದಲ್ಲಿ ಸ್ಫುಟಗೊಳಿಸಿ ('ತೊಳೆದು') ಸ್ಥಿರಗೊಳಿಸುವುದು.

ನೋಡಿ—ಸ್ಫುಟೀಕರಣ ; ಸ್ಥಿರೀಕರಣ.

ಸಂಕಲನ (**Montage ; Editing ; Cutting**)—೧. ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ಔಚಿತ್ಯಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ, ಹಾಗೂ ಅದಕ್ಕೆ ಉಚಿತವಾದ ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ, ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾದ ಚಿತ್ರವಾಸ್ತುವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುವ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ; ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾಗಿರುವ ಚಿತ್ರಖಂಡ ಧ್ವನಿಖಂಡಗಳಿಂದ ಹೊಸದಾದ ಚಿತ್ರಕೃತಿಯನ್ನು ಸೃಜಿಸುವ (ತನ್ನದೇ ಕಾಲಸತ್ಯ ದೇಶಸತ್ಯಗಳಿಂದ ತನ್ನದೇ ಹೊಸ ಚಿತ್ರಸತ್ಯವನ್ನು ರೂಪಿಸುವ) ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ; ಅಂದರೆ, ಇದು ಕೃತಿನಿರ್ಮಾಣದಲ್ಲಿನ ಸೃಜನಾತ್ಮಕ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ : Montage ಎಂಬುದಕ್ಕೆ Editing, Cutting ಎಂಬ ಪದಗಳನ್ನೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

೨. ಅಮೆರಿಕದ ಚಿತ್ರಪ್ರಪಂಚದಲ್ಲಿ Montage ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಬೇರೆ ಅರ್ಥವಿದೆ. ಕ್ರಿಯೆ ದ್ರುತಗತಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುವಂತೆ, ಹ್ರಸ್ವಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನೇ ಸಾಲಾಗಿ ಜೋಡಿಸಿ, ದೀರ್ಘಾವಧಿಯನ್ನು ಸಂಕ್ಷೇಪಗೊಳಿಸಿ ತೋರಿಸುವ, ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ವಿಶಿಷ್ಟ ಜೋಡಣೆಯ ಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಅಲ್ಲಿ Montage ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

(ಉದಾಹರಣೆಗೆ— ಇಬ್ಬರು ಗಂಡ ಹೆಂಡಿರ ನಡುವೆ ಉಂಟಾಗುವ ವಿರಸದ ದೀರ್ಘ ಘಟನೆಯನ್ನು ಹ್ರಸ್ವಘಟನೆಗಳ ಸರಮಾಲೆಯಾಗಿ ಕಾಣಿಸಿ ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುವುದು.)

ಸಂಕಲನ ಪಟ್ಟಿ (**Cutting Print/Working Print**)—ಸಂಕಲನಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುವ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿ. ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಗ್ರಹಣ ಪಟ್ಟಿಗಳಿಂದ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡು ಆ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಕಲನ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಕಚ್ಚಾ ಮುದ್ರಿತ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಸಂಕಲನ ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಮುಂದೆ, ಅದರ ಪ್ರಕಾರ ಮೂಲ ಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಸಂಕಲಿಸುತ್ತಾರೆ. (ಹೀಗೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಅಂತಿಮರೂಪ ಸಿದ್ಧವಾಗುವ ತನಕವೂ ಮೂಲಗ್ರಹಣಪಟ್ಟಿ ಸುರಕ್ಷಿತವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ.)

ಸಂಕಲನ ಸಹಾಯಕ (**Cutter**)—ಸಂಕಲನದ ಯಾಂತ್ರಿಕ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮಾಡುವ ಸಹಾಯಕ. ಚಿತ್ರಿಕೆಯ ಅನಗತ್ಯ ಬುಡತುದಿಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಅವನ್ನು ಒಂದು ಸಾತತ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೂಡಿಸಿ ಇನ್ನೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಸಂಕಲನಕ್ಕಾಗಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಸಂಕಲನಕಾರನಿಗೆ ತಯಾರಿಸಿ ಕೊಡುವ ವ್ಯಕ್ತಿ.

ಸಂಕುಚಿತ ಮುದ್ರಣ (**Reduction Print**)— ಒಂದು ಮಾನದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಚಿತ್ರದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಂದೆ, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಮಾನಕ್ಕಿಳಿಸಿ

(ಉದಾ—೩೫ ಎಂ.ಎಂ. ನಿಂದ ೧೬ ಎಂ.ಎಂ. ಗೆ ಇತ್ಯಾದಿ) ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಇದು ವಿವರ್ಧನಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು.

ಸಂಕೇತವಾದ (**Symbolism**)— ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಲಾಗದ ಅನುಭವಸತ್ಯವನ್ನು ವಾಸ್ತವವಾದ ಒಂದು ಘಟನೆಯ ಮೂಲಕ, ಮಾತಿನ ಮೂಲಕ ಅಥವಾ ಚಿತ್ರದ ಮೂಲಕ ಬಿಂಬಿಸಿ ಕಾಣಿಸುವ ತಂತ್ರ. ಓಡುತ್ತಿರುವ ಹಾವು, ಮಿಡುಕುತ್ತಿರುವ ಜಿರಲೆ, ಕೆನೆಯುವ ಕುದುರೆಗಳು ಚಿತ್ರವೊಂದರ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಹೇಳಲಾಗದ ಯಾವುದೋ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಬಿಂಬಿಸಬಹುದು. ಅಥವಾ ಒಂದು ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಸುಳ್ಳಾಗಿ ಕಾಣುವ ತೂತುಗಳು, ಅವಾಸ್ತವವೆನಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಇನ್ನೊಂದು ಮಾನಸಿಕ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಆಳವಾದ ಸತ್ಯವೊಂದನ್ನು ಬೆಟ್ಟು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಿರಬಹುದು. ಇಂಥ ತಂತ್ರ ಸಂಕೇತವಾದ.

ಸಂಕೋಚನ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ (**Reduction Process**)— ಚಿತ್ರೀಕೃತವಾದ ಒಂದು ಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಮಾನದ ಪಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಸಂಕೋಚಿಸಿ ಪರಿವರ್ತಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತಾಂತ್ರಿಕ ಕ್ರಿಯೆ ; ವಿವರ್ಧನಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ ಕ್ರಿಯೆ.

ನೋಡಿ—ವಿವರ್ಧನೆ (Blow-up)

ಸಂಕ್ಷೇಪಣ (**Reduce**)—ಒಂದು ಮಾನದಲ್ಲಿ ತಯಾರಾದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಮುಂದೆ, ಪ್ರದರ್ಶನದ ಸೌಲಭ್ಯಕ್ಕಾಗಿ, ಅದಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಮಾನಕ್ಕೆ (ಉದಾ–೩೫ ಮಿ. ಮೀ ನಿಂದ ೧೬ ಮಿ. ಮೀಗೆ) ವರ್ಗಾಯಿಸಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ತಂತ್ರ ; ವಿದರ್ಧನಕ್ಕೆ ವಿರುದ್ಧವಾದ್ದು.

ಸಂಗಮ (**Focus**)—ದೃಶ್ಯವೊಂದರ ಸ್ಪಷ್ಟ ಬಿಂಬ ಮೂಡುವಂತೆ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಅಳವಡಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ. ಕೆಮೆರಾಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ ಮೇಲೂ, ಪ್ರದರ್ಶಿಕೆಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತೆ ತೆರೆಯ ಮೇಲೂ–ಈ ಚಿತ್ರ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿದೆ, ಸಂಗಮದಲ್ಲಿದೆ (in Focus) ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದಾದ ಬಿಂಬ ಮೂಡುವಂತೆ ಅಳವಡಿಸುವ ಕ್ರಿಯೆ.

ಸಂಗಮದರ್ಶಿಕೆ (**Range-Finder**)—ಒಂದು ವಸ್ತು ಸಂಗಮದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯಲ್ಲಿದೆಯೋ ಇಲ್ಲವೋ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುವ, ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿಟ್ಟಿರುವ, ದೃಶ್ಯಸಲಕರಣೆ.

ಸಂಗಮದೂರ (**Focal Length**)—ಮಸೂರ (Lens) ವೊಂದರ ಕೇಂದ್ರದಿಂದ ಅದರ ಸಂಗಮ ಬಿಂದುವಿಗಿರುವ ದೂರ.

ಸಂಗಮ ವ್ಯಾಪ್ತಿ (Depth of Focus)— ಎಷ್ಟು ಮುನ್ನೆಲೆಯ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ಎಷ್ಟು ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ವಸ್ತುಗಳವರೆಗೆ ಕೆಮರಾದ ಲೆನ್ಸ್ ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಸೆರೆಹಿಡಿಯಬಲ್ಲುದೋ, ಆ ಹರವು.

ಸಂಗೀತ ಚಿತ್ರ (Musical)—ಚಿತ್ರದ ಗಣನೀಯ ಭಾಗ ಸಂಗೀತ ನೃತ್ಯಗಳಿಂದ ಕೂಡಿರುವ ಲಘು ರಂಜಕ ಚಿತ್ರ. ಸಂಗೀತ ವೈನೋದಿಕ ನಾಟಕಗಳಿಗೆ ಸಮಾನವಾದ್ದು.

ಸಂಗ್ರಹ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Library Shot)—ನೋಡಿ—ಸಂಚಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ದಾಸ್ತಾನು ಚಿತ್ರಿಕೆ (Stock Shot)

ಸಂಚಯ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Library Shot)—ಸಂಗ್ರಹ ಚಿತ್ರಿಕೆ, ದಾಸ್ತಾನು ಚಿತ್ರಿಕೆ ; ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅನೇಕ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಕಾಗುವ, ಆದರೆ ತೆಗೆಯಲು ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿಶೇಷವಾಗಿ ತೆಗೆದು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ ; ಬೇಕಾದವರು ಅಂಥ ಸಂಗ್ರಹದಿಂದ ಬೇಕಾದ ಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಹಣಕ್ಕೆ ಪಡೆದು ತಮ್ಮ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು—ಅಂಥ ಚಿತ್ರಿಕೆ.

ಉದಾ : ಗುಡುಗು ಮಿಂಚು ಮಳೆಯ ದೃಶ್ಯಗಳು ; ಬಾಂಬ್ ಬೀಳುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

ಸಡಿಲು ಸುರುಳಿ (Loop)—ಕೆಮೆರಾ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ, ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಏಕಪ್ರಕಾರ ಓಡುತ್ತಿದ್ದು, ನಡುವೆ ಮಾತ್ರ ವಿಖಂಡ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿರುತ್ತದೆಯಾದ ಕಾರಣ, ಈ ಎರಡು ಚಲನೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸದಿಂದ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಹರಿದುಹೋಗಬಾರದೆಂಬ ಕಾರಣಕ್ಕಾಗಿ, ಆ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಸಡಿಲಾಗಿ ಜೋತುಬಿದ್ದಿರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ; ಈ ಸಡಿಲು ಜೋಲುವ ಚಿತ್ರಸುರುಳಿಯ ಭಾಗವನ್ನೇ Loop ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಸನ್ನಿವೇಶ (Sequence)—ಚಿತ್ರದ ದೊಡ್ಡ ವಿಭಾಗ, ಅಧ್ಯಾಯ ಎನ್ನುವ ಹಾಗೆ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮೊದಲು ಸನ್ನಿವೇಶಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಅನಂತರ ಸನ್ನಿವೇಶವೊಂದೊಂದರಲ್ಲೂ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ವಿಭಜಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಪುನಃ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಾಗಿ ವಿಭಜಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಸಮಾಂತರ ಛೇದ (Cross-Cut)—ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ ಘಟನೆಗಳನ್ನು ಒಂದರೊಡನೊಂದು ಹೆಣೆದು ಕಾಣಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವ ಛೇದದ ಕ್ರಮ.

ಸಮಾಂತರ ನಿರೂಪಣೆ (Parallel Development) — ಎರಡು

ನಾಟಕೀಯ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವುದನ್ನು ತುಂಡು ತುಂಡು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾದ ಮೇಲೊಂದರಂತೆ ಜತೆಜತೆಗೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತ ಹೋಗುವ ನಿರೂಪಣಾ ವೈಖರಿ.

ನೋಡಿ—ಸಮಾಂತರ ಛೇದ.

ಸಮೀಪಚಿತ್ರ (Close-Up)—ಕೆಮೆರಾವನ್ನು ವಸ್ತುವಿಗೆ ತೀರ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಕೊಂಡು (ಅಥವಾ ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿದೆಯೋ ಎಂದು ಕಾಣಿಸುವ ಹಾಗೆ ಇಟ್ಟು ಕೊಂಡು) ತೆಗೆದ ಚಿತ್ರ ; ಮನುಷ್ಯಾಕೃತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಮುಖವಷ್ಟೇ, ಅಥವಾ, ದೇಹದ ಚಿಕ್ಕ ಭಾಗ ಮಾತ್ರ, ಕಾಣುವಂಥ ಚಿತ್ರ.

ಸಮೀಪ ಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರ (Close Medium Shot)—ಸಮೀಪಚಿತ್ರ–ಮಧ್ಯ ಚಿತ್ರಗಳ ಮಧ್ಯಂತರದ ಚಿತ್ರ ; ಮನುಷ್ಯಾಕೃತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿ ಹೇಳುವುದಾದರೆ ಸುಮಾರಾಗಿ, ತಲೆಯಿಂದ ಟೊಂಕದವರೆಗಿನ ಭಾಗ ಕಾಣುವ ಚಿತ್ರ.

ಸಂಪರ್ಕ ಮುದ್ರಣ (Contact Print)—ಸಿದ್ಧ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಕಚ್ಚಾ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು (ಸಂಪರ್ಕವಿಟ್ಟು) ಓಡಿಸುತ್ತ ಬೆಳಕನ್ನು ಹಾಯಿಸಿ ಅದೇ ಮಾನದ ಹೊಸ ಪ್ರತಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸುವ ವಿಧಾನ. ಈ ರೀತಿ ಪ್ರತಿ ತೆಗೆಯಲು ಇನ್ನೊಂದು ವಿಧಾನವೂ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಅದು ದೃಕ್‌ಮುದ್ರಣ (Optical Print)

ನೋಡಿ—ದೃಕ್ ಮುದ್ರಣ

ಸಂಪುಟಿಕೆ (Magazine)—ಕೆಮರಾದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ಪಟ್ಟಿಯ ಸುರುಳಿಯನ್ನು ತುಂಬಿಡುವುದಕ್ಕೆ ಇರುವ ದುಂಡು ಡಬ್ಬಿ.

ಸಂಪ್ರದಾಯ ಪಂಥ (Formalism)—ರಷ್ಯಾದಲ್ಲಿ ೧೯೧೪–೧೮ ರ ಅವಧಿ ಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಒಂದು ವಾದ. ಕಲೆಯ ಮೂಲ ಉದ್ದೇಶ ಕಲೆ ; ಸಾಮಾಜಿಕ ಕಳಕಳಿಗಿಂತ ಕಲಾತ್ಮಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಮುಖ್ಯ ಎಂದು ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುವ ಈ ವಾದ ಮುಂದೆ ಪ್ರತಿಗಾಮಿಯೆಂದು ತಿರಸ್ಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿತು.

ಸರ್ವತ್ರ ಚಿತ್ರ (U-Certificate)— ಯು ಸರ್ಟಿಫಿಕೇಟ್ ನೋಡಿ.

ಸಹನ ಪಟ್ಟಿ (Safety Film)— ಸುಲಭವಾಗಿ ಬೆಂಕಿ ಹೊತ್ತಿಕೊಳ್ಳದಿರುವ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ. ಈ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಸೆಲ್ಯುಲೋಸ್ ಅಸಿಟೇಟ್‌ನ ಪ್ರಮಾಣ ಹೆಚ್ಚಿರುತ್ತದೆ. (೧೯೩೦ ಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಸೆಲ್ಯುಲೋಸ್ ನೈಟ್ರೇಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಕಾರಣ ಅದು ಸುಲಭವಾಗಿ ಬೆಂಕಿ ಹೊತ್ತಿಕೊಳ್ಳುವಂಥದಾಗಿರುತ್ತಿತ್ತು.)

ಸಹ ನಿರ್ದೇಶಕ (Assistant Director)—ನಿರ್ದೇಶಕನ ಮುಖ್ಯ ಸಹಾಯಕ; ಅವನ ಹೊಣೆಗಳಲ್ಲಿ ತನಗೆ ವಹಿಸಿದ್ದನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಬೇಕಾದವ. ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗಳು ಸುರಳೀತವಾಗಿ ಕಾರ್ಯಗತವಾಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುಳ್ಳವ.

ಸಹ ನಿರ್ಮಾಪಕ (Associate Producer)— ಬೃಹತ್ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಲ್ಲಿ, ನಿರ್ಮಾಪಕ ತನ್ನ ಪರವಾಗಿ ತನ್ನ ಹೊಣೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಕೆಲವನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿಯೋ ಅಥವಾ ಯೋಜಿಸಿಕೊಂಡ ಹಲವು ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದೊಂದರ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಹೊರಲಿಕ್ಕಾಗಿಯೋ ನೇಮಿಸಿಕೊಂಡಿರುವವ.

ಸಾಕ್ಷ್ಯ ಚಿತ್ರ (Documentary)—ದಾಖಲು ಚಿತ್ರ ; ಬದುಕಿಂದ ನೇರ ಎತ್ತಿಕೊಂಡ (ಅಥವಾ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಅಭಿನೀತವಾಗಿಸಿಕೊಂಡರೂ ಬದುಕಿಂದ ನೇರ ಎತ್ತಿಕೊಂಡ ಹಾಗೆ ಭಾಸವಾಗುವ) ಸಹಜಚಿತ್ರ ; ಕೃತಚಿತ್ರವರ್ಗಕ್ಕೆ ಸೇರದ ಯಥಾಚಿತ್ರ.

ಸಾತತ್ಯ (Continuity)—ಚಿತ್ರ, ದೃಶ್ಯದಿಂದ ದೃಶ್ಯಕ್ಕೆ ಸಹಜವಾಗಿ ಹೊಂದಿ ಏಕಪ್ರಕಾರವಾಗಿ ಮುಂದುವರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು ; ಚಿತ್ರಿಕೆಯಿಂದ ಚಿತ್ರಿಕೆಗೆ ಮಧ್ಯೆ ಎಲ್ಲೂ ಮುರಿತ ನೆಗೆತಗಳುಂಟಾಗದಂತೆ, ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನು ಅಖಂಡವಾಗಿ ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಸಾಗಿಸುವುದು ; ಚಿತ್ರಿಕೆ ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಯೋಜಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ನಯವಾದ ಜಾರು.

ಸಾಂಧ್ರತಾ ಧ್ವನಿಪಥ (Variable Density Track)—ಧ್ವನಿಯ ಏರಿಳಿತಗಳನ್ನು ರೇಖೆಯ ಸಾಂದ್ರತೆಯ ಏರಿಳಿತಗಳಾಗಿ ದಾಖಲಿಸಿಡುವ ಧ್ವನಿಪಥ.

ನೋಡಿ—ಧ್ವನಿಪಥ.

ಸಿನೆಮಾ ವೆರಿತೆ (Cinema Verite) — ನಿಜ ಜೀವನದಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಉದ್ದೇಶಿಸಿದ ಒಂದು ವಾಸ್ತವ ಚಿತ್ರಪಂಥ. ಪೂರ್ವನಿಶ್ಚಿತಿಗಳಿಲ್ಲದೆ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರಲೇಖನ, ನಟರ ಆಯ್ಕೆ, ತಾಲೀಮು ಮುಂತಾಗಿ ಯಾವುದೂ ಇಲ್ಲದೆ, ಹಗುರವಾದ ಕೆಮೆರಾ ಮತ್ತು ಮೈಕ್ರೊಫೋನ್‌ಗಳನ್ನು ಹೆಗಲಲ್ಲಿ ಹೊತ್ತು ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡಾಡುತ್ತ, ನಿಜಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣ ಮಾಡುವುದು ಈ ಪಂಥ ಬಳಸಿಕೊಂಡ ತಂತ್ರ. ಪೂರ್ವನಿಶ್ಚಯಗಳಿಲ್ಲದೆ ಸಮಯಸ್ಫೂರ್ತಿಗೇ ಇಲ್ಲಿ ಅವಧಾರಣೆ. ೧೯೨೦ ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ರಷ್ಯಾದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡ ಕಿನೊ–ಆಯ್ ಪಂಥದಿಂದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಗೊಂಡು ಫ್ರಾನ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ೫೦–೬೦ ರ ದಶಕಗಳಲ್ಲಿ ರೂಪುಗೊಂಡ ಈ ಪಂಥದಲ್ಲಿ

ಗೊದಾರ್ದ್‌ನಂಥ ಪ್ರತಿಭಾವಂತರು ಕೂಡಿಕೊಂಡಿದ ರು.

ನೋಡಿ—ಕಿನೋ-ಅಯ್‌ ಪಂಥ

ಸಿನೆಮಾಸ್ಕೋಪ್ (Cinemascope)—ಅಗಲತೆರೆಯ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆ ; ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಅನಮೊರ್ಫಿಕ್ ಲೆನ್ಸ್ ಬಳಸಿ ಅಗಲದ ವಿಸ್ತಾರವನ್ನು ಸಾಧಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆ ಈ ತಂತ್ರವನ್ನು ಸಿನೆಮಾಸ್ಕೋಪ್ ಎಂಬ ಹೆಸರಲ್ಲಿ 'ವ್ಯಾಪಾರಿಸ್ವಾಮ್ಯ'ವಾಗಿ ಮೀಸಲು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿದೆ.

ನೋಡಿ—ಅಗಲತೆರೆ, ಅನಮೊರ್ಫಿಕ್

ಸಿನೆರಮಾ (Cinerama)—ಅಗಲತೆರೆಯ ಮತ್ತೊಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆ : ಇದರಲ್ಲಿ ಮೂರು ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳ ಮೂಲಕ ಮೂರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ **ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಗಳನ್ನು** ಏಕಕಾಲಕ್ಕೆ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ತೆರೆಯ ಅಗಲದಲ್ಲಿ ಮೂರು **ಭಾಗ ಮಾಡಿ** ಒಂದೊಂದು ಭಾಗವನ್ನು ಒಂದೊಂದು ಪಟ್ಟಿಯ ಚಿತ್ರ ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಎದುರು ಈ ಮೂರು ಭಾಗ ಸೇರಿದ ಅಖಂಡ ಚಿತ್ರ ಕಣ್ಣು ಹಾಯುವಷ್ಟು ಅಗಲವೂ ಚಾಚಿದ ಅರ್ಧಚಂದ್ರಾಕೃತಿಯ ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಸಂಸ್ಥೆ ಈ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಸಿನೆರಮಾ ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ವ್ಯಾಪಾರೀ ಸ್ವಾಮ್ಯ ಪಡೆದಿದೆ.

ಸಿಮೆಂಟ್ (Cement)—

ನೋಡಿ—ಬಂಧಕ

ಸುದ್ದಿ ಚಿತ್ರ (News Reel)—ವಾರ್ತಾ ಚಿತ್ರ ನೋಡಿ.

ಸುರುಳಿ (Reel)—ಸಂಪುಟವೊಂದರಲ್ಲಿ ಸುತ್ತಿಟ್ಟ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉದ್ದದ **ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ**. (ಇಂಗ್ಲಂಡಿನಲ್ಲಿ ೩೫ ಮಿ. ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯ ಸುರುಳಿಯೊಂದರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಡಿಸಿದ ಉದ್ದ ಒಂದು ಸಾವಿರ ಅಡಿ ; ಅಮೇರಿಕಾದಲ್ಲಿ ಇದು ಎರಡು ಸಾವಿರ ಅಡಿ, ೩೫ ಮಿ. ಮೀ. ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಾವಿರ ಅಡಿಗೆ ೧೬ ಮಿ. ಮೀ.ನ ಸಮಾನ ಉದ್ದ ನಾಲ್ಕು ನೂರು ಅಡಿ.)

ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ (Fine-Grain-Print) — ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬಳಿದ ರಸಾಯನದಲ್ಲಿ ಅಡಕವಾದ **ಪ್ರಕಾಶ** ಸಂವೇದೀ ಕಣಗಳು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿರುವಂಥ ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ. ಇಂಥ ಸೂಕ್ಷ್ಮಕಣ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ನಕಲು ಮುದ್ರಣಕ್ಕಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ—ನಕಲು ಮುದ್ರಣಪಟ್ಟಿ, ಕಣ.

ಸೂಚಕಪಥ (Guide Track) — ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ

ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಜೊತೆ ಜೊತೆಗೇ ಕಾಂತೀಯ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಮುದ್ರಿಸಿಟ್ಟು ಕೊಂಡ ಶಬ್ದಪಟ್ಟಿ. ಇದನ್ನು ನೇರವಾಗಿ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಜೋಡಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅನಂತರ, ಪಶ್ಚಾತ್ ಧ್ವನಿಮುದ್ರಣ (Dub) ಮಾಡುವಾಗ ಇದನ್ನು ಮಾದರಿಯನ್ನಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ನೋಡಿ—ಪಶ್ಚಾತ್ ಧ್ವನಿಮುದ್ರಣ

ಸೆನ್ಸಾರ್ (Censor)—ನಿಯಂತ್ರಕ ನೋಡಿ.

ಸೆಲ್ಯುಲಾಯ್ಡ್ (Celluloid)— ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಪಾರದರ್ಶಕ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಬಳಸುವ ದ್ರವ್ಯ. (ಸೆಲ್ಯುಲೋಸ್ ಮೂಲವಾಗಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಸೆಲ್ಯುಲಾಯ್ಡ್ ಎಂದು ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತವಾಗಿ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.) ೧೯೩೦ಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಸೆಲ್ಯುಲೋಸ್ ನೈಟ್ರೇಟ್ ಎಂಬ ರಸಾಯನದಿಂದ ಈ ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆ ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಆದರೆ ಅದು ಬಲುಬೇಗ ಬೆಂಕಿಹೊತ್ತುವಂತಿದ್ದು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾಗಿದ್ದರಿಂದ, ೧೯೩೦ ರಿಂದ ಮುಂದೆ. ಅದರ ಬದಲು ಸೆಲ್ಯುಲೋಸ್ ಅಸಿಟೇಟನ್ನು ಬಳಸುವುದು ರೂಢಿಗೆ ಬಂದಿತು.

ಸೇತುಚಿತ್ರಿಕೆ (Bridging Shot) — ಯಾವುದೊಂದು ದೃಶ್ಯಭಾಗದ ಸಂಕಲನದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಚಿತ್ರಿಕೆಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಕಾಲವ್ಯತ್ಯಾಸ ಸ್ಥಳವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳಿಂದ ಸಾತತ್ಯಕ್ಕೆ ಭಂಗವುಂಟಾಗುವಂತಿರುವಾಗ, ಅದನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ಅವೆರಡರ ಮಧ್ಯೆ ಹೊಂದಿಸುವ ದಾಟುಚಿತ್ರಿಕೆ,

ಸೇತುಶೀರ್ಷಿಕೆ (Bridging Title or Continuity Title)—ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ದೃಶ್ಯಕ್ಕೂ ಅದರ ಮುಂದಿನ ದೃಶ್ಯಕ್ಕೂ ಅನುಕ್ರಮವಾದ ಸಂಬಂಧವಿಲ್ಲದಿದ್ದಾಗ, ಅಂಥ ಜಾಗದಲ್ಲಿ, ಲಿಖಿತ ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳ ಮೂಲಕ ಆ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ತಿಳಿಸುವ ಶೀರ್ಷಿಕೆ.

ಸ್ಟೀರಿಯೋಫೋನಿಕ್ (Stereophonic)—ಎರಡು ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಧ್ವನಿ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ (Speaker) ಗಳಿಂದ ಬೇರೆಬೇರೆಯೇ ಶಬ್ದಗಳು ಬರುತ್ತಿರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನಿಗೆ ತೆರೆಯ ಆಳ ಅಗಲದಿಂದ ವಾಸ್ತವವಾದ ಶಬ್ದ ಕೇಳುತ್ತಿರುವಂತೆ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ, (ಧ್ವನಿಯ ಅಂತರಭಾಸವನ್ನು ಮಾಡಿಸಿಕೊಡುವ) ಧ್ವನಿವ್ಯವಸ್ಥೆ.

ಸ್ಟೀರಿಯೋಸ್ಕೋಪಿಕ್ ಫಿಲ್ಮ್ (Stereoscopic Film)— ತೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿದಾಗ ಅದಕ್ಕೆ ಆಳವೂ ಇದೆ ಎಂಬ ಭಾಸ ಹುಟ್ಟಿಸುವ ಚಿತ್ರ.

ಸ್ಟೀನ್ ಬೆಕ್ (Steenbeck)—ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಸಂಕಲನಕಾರ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಹಾಗೂ

ಇತರ ಪರಿಶೀಲನೆಗಳಿಗಾಗಿ, ಚಲನಚಿತ್ರವನ್ನು ಒಬ್ಬರೇ ಕೂತು ನೋಡಲು ಬರುವಂಥ, ಚಿಕ್ಕ ಮೇಜಿನಲ್ಲಿ ಅಳವಟ್ಟ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್; ವೊವಿಯೊಲ, ಎಡಿಟೋಲ ಮುಂತಾದವುಗಳಂತೆ ಇದೂ ಒಂದು ವ್ಯಾಪಾರಿಸ್ವಾಮ್ಯದ ಹೆಸರಿನ ಯಂತ್ರ; ಇದು ಮೋವಿಯೊಲಕ್ಕಿಂತ ಸುಧಾರಿತವಾದದ್ದು, ಕೊಂಚ ದೊಡ್ಡ ತೆರೆಯಿದ್ದು ೮–೧೦ ಜನ ಕೂತು ಚಿತ್ರನೋಡಲು ಬರುವಂತಿರುತ್ತದೆ; ಅಲ್ಲದೆ —ಮೋವಿಯೋಲದಂತೆ ಇದರಲ್ಲೂ ಸಂಕಲನ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾಗುವ ವಿಶೇಷ ಉಪಕರಣಗಳನ್ನು ಅಳವಡಿಸಲಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ನೋಡಿ—ಎಡಿಟೋಲ, ವೊವಿಯೋಲ.

ಸ್ಟುಡಿಯೊ (Studio)— ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನೂ ಸಂಸ್ಕರಣಯಂತ್ರಗಳನ್ನೂ, ಸ್ಥಳಗಳನ್ನೂ ಆಡಳಿತ ಕಚೇರಿಗಳನ್ನೂ ಹೊಂದಿರುವ, ಚಲನಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣದ ಅನೇಕ ವಿಭಾಗಗಳಿಂದ ಬಹುಮಟ್ಟಿಗೆ ಸ್ವಯಂಪೂರ್ಣವಾಗಿರುವ, ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ವಠಾರ.

ಸ್ತಬ್ಧಚಿತ್ರ (Still)—ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಜಾಹಿರಾತು ಮುಂತಾದ ಕಾರಣಗಳಿಗಾಗಿ ಸಾಮಾನ್ಯ ಸ್ತಬ್ಧ ಕೆಮೆರಾದಲ್ಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಆ ಚಿತ್ರದ ದೃಶ್ಯಭಾಗದ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರೀಕರಣಕ್ರಿಯೆಯ ಸ್ತಬ್ಧ ಚಿತ್ರ.

ಸ್ಥಳ (Location)—ನಿಜಸ್ಥಳ; ಸ್ಟುಡಿಯೋದ ನಿರ್ಮಿತ ದೃಶ್ಯವಲ್ಲದೆ, ಬೇರೆ ಹೊರಗಡೆ ನಿಜಸ್ಥಳದಲ್ಲೇ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ನಡೆಸುವಂಥ ಸ್ಥಳ.

ಸ್ಮೃತಿ-ಸಂಬಂಧ (Association) — ಒಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಂಗತಿಯನ್ನು ಪ್ರಕಟಿಸುವ ಮೂಲಕ ಹಲವನ್ನು ನೆನಪಿಸಿಕೊಡುವಂಥ, ಪ್ರಸ್ತುತ ಸಂಗತಿಗೆ ಅನೇಕ ಸ್ಮೃತಿಗಳ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೆಣೆದುಕೊಡುವಂಥ ವಿಶಿಷ್ಟ ಬಗೆಯ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ.

ಸ್ಥಾಪಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ (Establishing Shot)—ದೃಶ್ಯವೊಂದರಲ್ಲಿನ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ವಿವರಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವ ಮೊದಲು, ಆ ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಇಡಿಯಾಗಿ ಒಮ್ಮೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುವ ಚಿತ್ರಿಕೆ; ಮೊದಲು ಕಾಣಿಸುವ ಈ ಸ್ಥಾಪಕ ಚಿತ್ರಿಕೆ ದೃಶ್ಯದ ನೋಟವನ್ನು ಕೊಟ್ಟು, ಅದರಲ್ಲಿರುವ ವಿವರಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದಕ್ಕೆ ಇರುವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಕಾಣಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಉದಾ — ಕಾರ್‌ನಲ್ಲಿ ಗಂಡಹೆಂಡತಿ ಪ್ರಯಾಣಿಸುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಹತ್ತಿರದಿಂದ ಕಾಣಿಸುವ ಮೊದಲು, ಆ ಕಾರ್, ಗುಡ್ಡ ಬೆಟ್ಟಗಳ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಸಾಗಿ ಬರುತ್ತಿರುವುದರ ದೂರಚಿತ್ರಿಕೆಯನ್ನು ಕಾಣಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಿರೀಕರಣ (Fixing) — ಕಚ್ಚಾ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೆಮೆರಾದ ಮೂಲಕ

ಬೆಳಕಿಗೊಡ್ಡಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ನಡೆಯುವ ಸಂಸ್ಕರಣ (Processing) ದಲ್ಲಿ ಎರಡನೇ ಹಂತ—ಸ್ಥಿರೀಕರಣ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸ್ಫುಟೀಕರಿಸುವ ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲಿನ ಬೆಳಕು ತಾಗಿದ ಭಾಗಗಳು ಕಪ್ಪಾಗಿ ಮಾರ್ಪಟ್ಟಿರುತ್ತವೆ; ಸ್ಥಿರೀಕರಣದ ಎರಡನೇ ಹಂತದಲ್ಲಿ, ಬೆಳಕು ತಾಗದೆ ಉಳಿದ ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡಿರುವ ಪ್ರಕಾಶಸಂವೇದಿ ರಾಸಾಯನಿಕ ದ್ರವ್ಯ, ಈ ಸ್ಥಿರೀಕರಣದ್ರವ್ಯ (ಹೈಪೊ ಸೋಡಿಯಂ ಥಯೋ ಸಲ್ಫೇಟ್) ದಲ್ಲಿ ಕರಗಿ ಆ ಭಾಗ ಬಿಳುಪಾಗುತ್ತದೆ. ಇದಾಯಿತೆಂದರೆ, ಚಿತ್ರದ ಕಪ್ಪು ಭಾಗ ಬಿಳುಪಾಗಿಯೂ ಬಿಳುಪು ಭಾಗ ಕಪ್ಪಾಗಿಯೂ ಮೂಡಿಕೊಂಡಂಥ ನೆಗೆಟಿವ್ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. (ಇದೇ ಪ್ರಕಾರ ಪಾಸಿಟಿವ್ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯ ಸಂಸ್ಕರಣದಲ್ಲೂ ಸ್ಫುಟೀಕರಣ ಸ್ಥಿರೀಕರಣಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.)

ನೋಡಿ—ಸ್ಫುಟೀಕರಣ

ಸ್ಪಾಟ್ ಲೈಟ್ **(Spot Light/Spot)** — ಚಿತ್ರೀಕರಣದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬೆಳಗಿಸಲು ಬಳಸುವ ವಿದ್ಯುದ್ದೀಪ. ಈ ದೀಪದಲ್ಲಿ ಬಲ್ಬಿನ ಮುಂದೆ ಲೆನ್ಸ್‌ನ್ನು ಅಳವಡಿಸಿರುವುದರಿಂದ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಕಾಶಕಿರಣಗಳನ್ನು ಕೇಂದ್ರೀಕರಿಸಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಮಾತ್ರ ಚೆಲ್ಲಲು ಅವಕಾಶವಿರುತ್ತದೆ. ಈ ದೀಪವನ್ನು ರಂಗಭೂಮಿಯಲ್ಲೂ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಸ್ಫುಟೀಕರಣ **(Develop)**—ಕಚ್ಚಾಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಮೂಡಿದ ಗುಪ್ತಬಿಂಬ (Latent Image) ವನ್ನು ಸ್ಫುಟಗೊಳಿಸುವ ರಾಸಾಯನಿಕ ಕ್ರಿಯೆ. ಕಚ್ಚಾಪಟ್ಟಿಯ ಮೇಲೆ ಬಳಿದಿರುವ ಸಿಲ್ವರ್ ಹಾಲೈಡ್‌ಗಳನ್ನು ಸ್ಫುಟಕಾರಕ (Developer) ದಲ್ಲಿ ತೊಳೆದಾಗ ಬೆಳಕನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿದ ಭಾಗ ಬೆಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಅಪಕರ್ಷಿತವಾಗುತ್ತದೆ. ಇದು ಕಪ್ಪು ಬಣ್ಣದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಬೆಳಕು ತಾಗದ ಭಾಗಗಳು ಹಾಗೆಯೇ ಉಳಿದು ನಂತರ ಸ್ಥಿರೀಕರಣ ದ್ರಾವಣದಲ್ಲಿ ಕರಗುತ್ತವೆ. (ಇದು ನೆಗೆಟಿವ್‌ನ ಸ್ಫುಟೀಕರಣ ; ಇದೇ ರೀತಿ ಪಾಸಿಟಿವ್‌ನ ಸಂಸ್ಕರಣದಲ್ಲೂ ಸ್ಫುಟೀಕರಣ ಸ್ಥಿರೀಕರಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ.)

ನೋಡಿ—ಸ್ಥಿರೀಕರಣ

ಸ್ಫುರಣ ದೀಪ **(Incandescent Lamp)** — ಶೂನ್ಯವಾಗಿಸಿದ ಅಥವಾ ಜಡ ಅನಿಲವೊಂದನ್ನು ತುಂಬಿಟ್ಟು ಮುಚ್ಚಿದ ಗಾಜಿನ ನಳಿಕೆಯಲ್ಲಿ, ಕಾಯುವ ತಂತಿಯಿದ್ದು ಅದರಿಂದ ಪ್ರಕಾಶಮಾನವಾದ ಬೆಳಕು ಸ್ಫುರಿಸುವಂಥ ವಿದ್ಯುತ್ ದೀಪ.

ಹಗಲು ಪ್ರದರ್ಶನ **(Day Light Projection)** — ಕತ್ತಲು ಕೋಣೆಯ

ಬದಲು ಹಗಲು ಬೆಳಕಿನಲ್ಲೇ ಮಾಡುವ ಪ್ರದರ್ಶನ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶನವನ್ನು ಹಿಂಬದಿಯಿಂದ ಅರೆಪಾರದರ್ಶಕ (translucent) ಹಾಲು ತೆರೆಯಮೇಲೆ, ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಹಂಚಿಕೆದಾರ (Distributor)—ನಿರ್ಮಾಪಕರಿಂದ ಚಿತ್ರವೊಂದನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅವಧಿಯೊಂದಕ್ಕೆ ಬಾಡಿಗೆ ಪಡೆದು ಅದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶನಕಾರರಿಗೆ ಒದಗಿಸುವ ದಳ್ಳಾಳಿ.

ಹಲ್ಲುಗಾಲಿ (Sprocket Wheel)—ಕೆಮರಾ ಪ್ರೊಜೆಕ್ಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಎಳೆದು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವ ಗಾಲಿ. ಇದರ ಎರಡೂ ಅಥವಾ ಒಂದು ಬದಿ ಹಲ್ಲುಗಳಿದ್ದು ಈ ಹಲ್ಲುಗಳು ಪಟ್ಟಿರಂಧ್ರಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮುಂದಕ್ಕೆ (ಅಥವಾ ಹಿಂದಕ್ಕೆ) ಎಳೆಯುತ್ತ ಹೋಗುತ್ತವೆ.

ಹಸಿರು ಪಟ್ಟಿ (Green Film)—ಹಸಿರು ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ ; ಆಗಷ್ಟೇ ಮುದ್ರಣಗೊಂಡು ಸಿದ್ಧವಾಗಿರುವ, ಆದರೆ ಪ್ರದರ್ಶಕದಲ್ಲಿ ಓಡಿಸಲು ಮೇಣ ಹಚ್ಚಿ ಇನ್ನೂ ಸಂಸ್ಕರಿಸಬೇಕಾಗಿರುವ ಇಡೀ ಚಿತ್ರಪಟ್ಟಿ.

ಹಾಲಿವುಡ್ (Hollywood)—ಜಗತ್ತಿನ ಒಂದು ಮುಖ್ಯ ಚಿತ್ರನಿರ್ಮಾಣ ಕೇಂದ್ರ. ಅಮೇರಿಕಾದ ಲಾಸ್ ಎಂಜಲೀಸ್‌ನ ಹೊರಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬೆಳಕಿನ ಅನುಕೂಲ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಇದ್ದಿದ್ದರಿಂದ ಚಲನಚಿತ್ರದ ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲೇ ಅಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ನಿರ್ಮಾಣದ ಕೇಂದ್ರವೊಂದು ತಲೆ ಎತ್ತಿತು. ಅದೇ ಹಾಲಿವುಡ್. ಚಾಪ್ಲಿನ್, ಗ್ರಿಫಿತ್, ಹಿಚ್‌ಕಾಕ್ ಮುಂತಾದ ಅನೇಕ ಖ್ಯಾತ ನಿರ್ದೇಶಕರು ಚಿತ್ರ ತಯಾರಿಸಿದ್ದು ಇಲ್ಲೇ. ಚಿತ್ರದ ಹೊಳಹಿನಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಹಂಚಿಕೆಯವರೆಗೆ ಎಲ್ಲವೂ ಇಲ್ಲಿ ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ಸಾಮೂಹಿಕ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿನ ಚಿತ್ರಗಳ ವಸ್ತುವಿನ ಆಯ್ಕೆಯಲ್ಲೂ, ತಂತ್ರದಲ್ಲೂ ಏಕರೂಪತೆಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಹಾಲಿವುಡ್ ಚಿತ್ರಗಳೆಂಬ ದೊಡ್ಡ ಪರಂಪರೆಯನ್ನೇ ಅಲ್ಲಿನ ಚಿತ್ರಗಳು ನಿರ್ಮಿಸಿವೆ.

ಹಿಂದೆರೆ (Backing)—ಚಿತ್ರೀಕರಿಸುವಾಗ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ತೆರೆ ; ಇದು ಒಂದು ಛಾಯಾಚಿತ್ರವೂ ಇರಬಹುದು, ವರ್ಣಚಿತ್ರ ಅಥವಾ ಬಣ್ಣ ಬಳಿದ ಸಾದಾ ತೆರೆಯೂ ಆಗಿರಬಹುದು.

ಹಿನ್ನೆಲೆ ಚಿತ್ರ (Background Film)—ಯಾವುದೇ ಒಂದು ವಿಷಯದ ಅಭ್ಯಾಸಕ್ಕೆ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಿಕೊಡುವ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಚಿತ್ರ; ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾದ 'ಶಾಲಾ ಚಿತ್ರ'ಗಳಷ್ಟು ನೇರವಾಗಿ ವಿಷಯವನ್ನೇ ವಿವರಿಸುವಂಥದ್ದಲ್ಲ ; ವಿಷಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ಕಲ್ಪನೆ ಮಾಡಿಕೊಡುವಂಥದು,

ಹಿನ್ನೆಲೆ ಧ್ವನಿ (Play Back)—ದಾಖಲಿತವಾದ ಶಬ್ದಪಥಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ದೃಶ್ಯ ಅಥವಾ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುವ/ದಾಖಲಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಶಬ್ದಪಥವನ್ನು ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಓಡಿಸುವುದು.

ಹಿನ್ನೆಲೆ ಧ್ವನಿ (Play Back) — ದಾಖಲಿತವಾದ ಶಬ್ದಪಥಕ್ಕೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ದೃಶ್ಯವನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಥವಾ ಇತರ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ, ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ, ಆ ದಾಖಲಿತವಾದ ಶಬ್ದ ಪಥವನ್ನು ಓಡಿಸಿ ಆಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ಹಿನ್ನೋಟ (Flashback)—ಹಿಮ್ಮಿಂಚು ನೋಡಿ.

ಹಿಂಪ್ರದರ್ಶನ (Back Projection/Rear Projection)—ಅರೆಪಾರದರ್ಶಕವಾದ ತೆರೆಯಮೇಲೆ, ತೆರೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಪ್ರಕ್ಷೇಪಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಕ್ರಮ. ಇಂಥ ಹಿಂಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡುವುದು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ, ಈ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ : ೧. ಈ ಬಗೆಯ ಹಿಂಪ್ರದರ್ಶನದ ಮೂಲಕ, ಎಲ್ಲೋ ಯಾವಾಗಲೋ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿಕೊಂಡ ಹಿನ್ನೆಲೆಯ ದೃಶ್ಯಾವಳಿಗಳನ್ನು ಮೂಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ, ಅದರ ಎದುರು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಟ ನಟಿಯರು ಅಭಿನಯಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಚಿತ್ರೀಕರಣ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ. (ಇದರಿಂದ, ನಟನಟಿಯರನ್ನೂ ತಂತ್ರಜ್ಞರನ್ನೂ ನಿಜಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಒಯ್ಯುವ ದುಬಾರಿಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.) ೨. ಮುಂದುಗಡೆಯಿಂದ ಪ್ರಕ್ಷೇಪಿಸಿ ಪ್ರದರ್ಶನ ಮಾಡಲು ಸ್ಥಳಾವಕಾಶವಿಲ್ಲದ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ. ೩. ಶಾಲಾತರಗತಿಗಳು ಮುಂತಾದ ಕಡೆ,. ಹಗಲು ಬೆಳಕಿನಲ್ಲೇ ಪ್ರದರ್ಶನ ಕೊಡಬೇಕಾದಂಥ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ.

ಹಿಂಬೆಳಕು (Back Lighting) — ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಬೇಕಾದ ವಸ್ತುವಿನ ಆಚೆ ಹಿಂಭಾಗಕ್ಕೆ ಚೆಲ್ಲುವ ಬೆಳಕು ; ಇದರಲ್ಲಿ ವಸ್ತುವಿನ ಹಿಂದಿನಿಂದ ಕೆಮರಾ ದಿಕ್ಕಿಗೇ ಪ್ರಕಾಶ ಚೆಲ್ಲಿರುತ್ತದೆ ; ವಸ್ತುವಿನ ಹೊರರೇಖೆ ಇದರಿಂದ ಸ್ಪಷ್ಟಗೊಂಡು, ವಸ್ತು ಉತ್ಪ್ರೇಕ್ಷಿತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಹಿಮ್ಮಿಂಚು (Flash Back)— ಹಿಂದೊಮ್ಮೆ ನಡೆದ ಘಟನೆಯೊಂದರ ತುಂಡನ್ನು, ಪ್ರಸ್ತುತ ಸನ್ನಿವೇಶ ನಡೆಯುತ್ತಿರುವಾಗ ಮಿಂಚಿಸಿ ತೋರಿಸುವುದು ; ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಹಿಂದಿನದನ್ನು ನೆನಪಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅಥವಾ ಪಾತ್ರವೊಂದರ ಪೂರ್ವ ಸ್ಮರಣೆಯಾಗಿ ಈ ಹಿನ್ನೋಟ ಬರಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಹೊರಗಿಂದ (Off-Screen)—ಎದುರು ಕಾಣುತ್ತಿರುವ ದೃಶ್ಯದ ಮೂಲದಿಂದ ಬರದೆ, ದೃಶ್ಯದ ಆಚೆಗಿನ ಯಾವುದೋ ಭಾಗದಿಂದ ಬರುವ ಧ್ವನಿ ; ಒಂದು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಕೂತು ಮಾತಾಡುತ್ತಿರುವಾಗ, ನಮಗೆ ಕಾಣದ

ಹೊರ ರಸ್ತೆಯಿಂದ ಯಾರೋ ಕೂಗುತ್ತಿರುವುದು ಧ್ವನಿಯಿಂದ ಮಾತ್ರವೇ ನಮಗೆ ಕೇಳಿಸುತ್ತದೆಯಾದರೆ, ಅಂಥದನ್ನು 'ಹೊರಗಿಂದ' ಎನ್ನುತ್ತೇವೆ.

ಹೊರಾಂಗಣ (Exterior)—ಮನೆಯ ಹೊರಭಾಗದ, ಹೊರ ಆವರಣಗಳ ದೃಶ್ಯ ; ಹೊರ ಆವರಣಗಳ ದೃಶ್ಯ ನಿರ್ಮಿತಿ.

ಹೊಸ ಅಲೆ (New Wave)—೧೯೫೦ ಮತ್ತು ೬೦ರ ದಶಕದಲ್ಲಿ ಫ್ರಾನ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಜಗತ್ತಿನಿಡೀ ವ್ಯಾಪಿಸಿದ ಚಿತ್ರಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಒಂದು ಹೊಸ ತಿರುವು. ವಸ್ತುವಿಗೆ ಸಂಬಂಧ ಪಟ್ಟಂತೆ ಪ್ರಾರಂಭ, ಮಧ್ಯ ಮತ್ತು ಅಂತ್ಯ—ಈ ರೀತಿಯ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ರಚನಾಕ್ರಮವನ್ನು ಈ ಪಂಥದ ಚಿತ್ರಗಳು ಮುರಿದವು, ಹಾಗೆಯೇ ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕವಾಗಿದ್ದ ಚಲನ ಚಿತ್ರದ ತಾಂತ್ರಿಕ ಅಂಶಗಳನ್ನೂ ಈ ಪಂಥ ತಿರಸ್ಕರಿಸಿತು. ಈ ಪಂಥದ ನಿರ್ದೇಶಕರು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ರೇಖೆ (Imaginary Line) ಮುಂತಾದ ಚಿತ್ರವ್ಯಾಕರಣದ ಮೂಲ ಸೂತ್ರಗಳನ್ನೂ ದೃಶ್ಯ. ಚಿತ್ರಿಕೆ, ತರಣ (Transition) ಮುಂತಾದ ಮೂಲ ರಚನಾ ಕ್ರಮಗಳನ್ನೂ ವಿರೋಧಿಸಿ, ಸಾಂಪ್ರದಾಯಿಕ ತಂತ್ರವನ್ನು ಮುರಿಯುವ ಮೂಲಕವೇ ಹೊಸ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಮಾರ್ಗವೊಂದನ್ನು ತೆರೆದರು. ೧೯೪೦ ರ ದಶಕದ ಎರಡನೇ ಮಹಾಯುದ್ಧ ಮನುಷ್ಯನ ಆಂತರಿಕ ಸಂಬಂಧ, ಸ್ಥಿತಿಯ ಮೇಲೆ ಉಂಟುಮಾಡಿದ ಅಸಹನೆ ಮತ್ತು ಚಡಪಡಿಕೆಯ ಪರಿಣಾಮಗಳನ್ನು ಈ ಪಂಥ ದೃಶ್ಯಮಾಧ್ಯಮದಲ್ಲಿ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಸಿತು. ಫ್ರಾನ್ಸಿನ ಗೊದಾರ್ದ್, ತ್ರೂಫೊ, ಚಾಬ್ರಾಲ್, ಇಟಲಿಯ ಆಂಟೋನಿಯೋನಿ ಮುಂತಾದವರು ಈ ಪಂಥದ ಮುಖ್ಯರು.

ಸಿನೆಮಾದ ಯಂತ್ರಭಾಷೆ

ಸಿನೆಮಾ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಯಂತ್ರಗಳ ಚಮತ್ಕಾರವೂ ಹೌದು : ಭಾಷೆಯೂ ಹೌದು. ಯಂತ್ರತಂತ್ರಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಅದರ ರೂಪ ಸಿದ್ಧಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ : ಆದರೆ, ಮನುಷ್ಯ ಮನುಷ್ಯರ ನಡುವಣ ಸಂಪರ್ಕ ಸಾಧನೆ ಅದರ ಜೀವಜೀವಾಳವಾಗಿದೆ. ಯಂತ್ರತಂತ್ರ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳ ಸಂಕೀರ್ಣದಲ್ಲಿ ಮನುಷ್ಯನ ಜೀವ. ತೋಡಿಕೊಳ್ಳಲು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಅನುಭವಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಹೆಣಗುತ್ತಿರುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಭಾಷೆ ಇದು.

ಚಲನಚಿತ್ರವೆಂಬ ಹೊಸ ಯಂತ್ರಭಾಷೆಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಅರಿವು ಗೊಳಿಸಿಕೊಂಡು ಚಲನಚಿತ್ರ ಸಹೃದಯತೆಯನ್ನು ರೂಢಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಬಯಸುವ ಸಾಮಾನ್ಯ ಓದುಗರಿಗೆ ಇದೊಂದು ಪರಿಚಯ ಪುಸ್ತಕ.

ಬೆಲೆ : 15 ರೂ.

ಅಕ್ಷರ ಪ್ರಕಾಶನ ಸಾಗರ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯ